MAJ 2005 39 1.150 SIT

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

PC Format

CD IZDAJA

4 MINUTE ZA POPRAVILO

Hitro rešite najbolj pogoste težave vašega računalnika

CELIČNI PROCESORJI

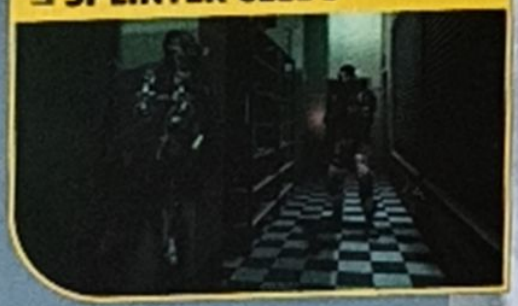
Sonyjev novi procesor bo konkuriral Intelu in AMD-ju. Preberite!

HALF-LIFE 2 SREČA GTA 3

Boiling Point

EKSKLUZIVNI POSNETKI

OPISI VROČIH IGER
↘ SPLINTER CELL 3



NOVA STROJNA OPREMA
↘ TEST ZVOČNIKOV

SISTEM PRIHODNOSTI
↘ WINDOWS XP PRO X64

+ DIGITALNE KAMERE

Primerjalni test kamer za domačo rabo

21 monitorjev

SUPERTEST najnovejših monitorjev LCD

21 STRANI DELAVNIC

GLASBA, SPLETNO OBLIKOVANJE, FLASH, WINDOWS XP, VARNOST...

V MREŽI HEKERJEV

NA VARNOST VAŠIH PODATKOV NE BOSTE NIKOLI VEČ GLEDALI ENAKO

MAJ 2005 / 39 / 1.150 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

SONY

DSC-W5

NAJPOGOSTEJŠA IZBIRA KUPCEV

www.sony.si

Cyber-shot DSC - W5

Preprosto in hitro do kakovostnih slik! Izjemno velik zaslon omogoča enostavno uporabo za vsakogar, 32 M notranjega spomina pa zagotavlja, da boste vedno pripravljeni na lepe trenutke.

Objektiv Carl Zeiss Vario-Tessar, 5,1 M slikovnih točk, 6,3 cm LCD zaslon, 3x optični, 6x digitalni in 12x smart zoom, zaslonka F 2,8 - 5,2 (38 - 114 mm), 32 M notranjega spomina.

like.no.other

RAČUNALNIKI

FRONTA

ZMAGA JE VAŠA

www.fronta.org

vedno bolj rušilni...

PRIHAJAJO FRONTA TRGOVINE!

RUŠILNE CENE

Tel: 03 7490 254 Fax: 03 7490 253 info@fronta.org

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 39 Maj 2005

Vklop

Novice 10
Aprilske računalniške dogodivščine

Opremljeni 14
Predstavljamo vam najnovejšo vročo opremo

Teme

Celični procesorji 22
Skrivnosti novega čipa za PlayStation 3

Popravki v štirih minutah 26
Odlični nasveti za brzdanje neukročenega PC-ja

Velika napoved 53
In v Ukrajini z *Boiling Point*

Delavnice

Splet Spletne strani z *WebEditorjem 4* 74

Win XP Še več skrivnosti sistema 76

Varnost Zaščitite svoje podatke 78

Glasba Dodajte video svoji glasbi 80

Linux Oddaljen dostop do sistema 82

Navijanje Ohladite procesor 84

Flash Animirajte s *KoolMoves Lite* 134

Vodiči

20 stvari 88
...če zunanje naprave bridko smrt storijo

Vprašajte Gregorja 94
... in če bo dobre volje, vam bo mogoče celo odgovoril

Odklop

DVD kotiček Za filmofile 109

Spletne strani In še kaj 110

Kisli možgani Letos vloženi 113

Samo še to... pa gremo domov 114

LE 4 MINUTE ZA REŠITEV

Vas računalnik žuli? Vse je mogoče popraviti – tudi v štirih minutah

26

21 monitorjev

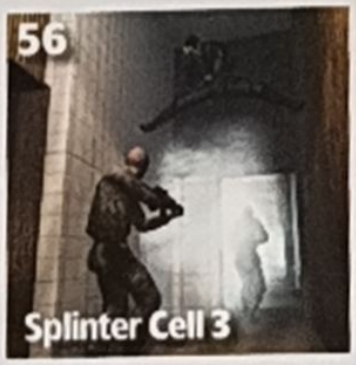
Pod drobnogledom

98

64-bitni Windows XP

Microsoft je končno zakorakal po 64-bitni poti. Ogledali smo si, kako mu je uspelo.

34



Kazalo oglasov

Acord-92	39, 44, 46, 124
Andersen	14
Amis	83
Anni	30
Asus	45
Bofex	123
C-Line	55
E-misija	97
Foto Grad	34
Fronta	3, 9
Geri Computers	15
Harvey Norman	13, 37
JAE	79
KFM	98
Lancom	41
Leadtek	11
Microing Trade	74
Mlacom	43
Mobinet	72
Mobitel	17
Norman	36
Parametica	33
PC H.AND	7
Radio Krško	21
Radio Viva	91
Sony	2
Teal	95
Tech Trade	22
Telemach	52
Tift	111
Tilia	40
TrendNET	47
Verbatim	12, 92, 96, 107
VideoToP	48, 58, 64

Vsebina revije

OPISI

Primerjalni testi

18 **Zvočniki**
Pet najboljših stereo kompletov na testu

32 **Digitalne kamere**
Udejanite nasvete iz prejšnjega *PCFormata*

98 **Supertest**
21 najnovejših monitorjev LCD

Strojna oprema

38 Toshiba Tecra M2
39 Akasa Modding Kit
40 BlueFritz! Starter Pack
43 Nikon CoolPix 5900
41 Dell Axim X50v
44 Radeon X850XT PE

38 **Druga strojna oprema**
Cherry keyboard, PocketParty, 1200VA Universal UPS, Batterylife Activator, Samsung TS-E552 External DVD, Saitek gaming keyboard, Akasa Eclipse 62, Akasa Paxpower, ICP PAC-53HW/ACE-870/A/ IP-3S, Canyon CN-MPOLEDE

Programska oprema

46 O&O DriveLED V.2.0
46 GameDrive
47 Norman Ad-Aware SE Professional
47 Laplink PDAsync3

Igre

50 Sladke igre
52 Lestvice
53 Boiling Point
56 Splinter Cell 3 Chaos Theory
59 Cossacks II Napoleonic Wars
60 Demonstone
60 House of the Dead 3
61 Act of War
62 Project Snowblind
65 Championship Manager 5
66 Sudeki
66 Will of Steel
67 Doom 3 Ressurection of Evil

66 **Mini opisi**
Wanted Guns, Majestic Chess, Disciples II Gold, Ski Racing 2005, Pure Pinball 2.0 Redux, Concorde Professional

+

POSTER

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Boštjan Krajnc,
Goran Radinović, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Uhotka, Gregor Miraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Videgar, Luis Wilazon
Ilustracije Goran Radinović, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel.: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Videgar, Janja Cebek
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

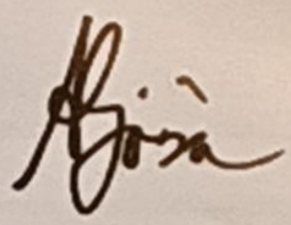
Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Nazaj k naravi

Če rečemo, da živimo v sodobnem svetu, to ni povsem natančna izjava. Res, marsikaj smo blazno krasno ukrotili: za ogled finala svetovnega prvenstva v nogometu denimo ni več potrebno na konju odjahati na prizorišče, ampak si lahko vse skupaj v barvah ogledamo kar od doma. In to z ohlajeno pijačo v rokah in električnim masažnim aparatom pod ritjo. Ni pa vse naredilo takšnega koraka naprej. Nekatere stvari žal še vedno ostajajo v srednjem veku, vse, kar jim je moderna družba dodala, pa so birokratski postopki. Pošta je že ena izmed teh stvari. Že res, da so tovorne mule zamenjali kombiji in celo letala, ampak še vedno je potrebno za pošiljanje paketa vstati z naslanjača in odpešačiti do posebne ustanove, ki se s pošiljanjem tovrstnih paketov ukvarja. Tako se mi je... oziroma nekomu, ki ga ne bomo imenovali... v eni takšnih ustanov zgodila prav neprijetna pustolovščina. Najprej je ta oseba pol ure čakala pred okencem, da se je končno iz skladišča z majonezo v kotičkih ust primajal uslužbenec. Sledilo je dolgo izpolnjevanje raznih obrazcev. Potem niso imeli dovolj velike škatle za paket, tako da je naš heroj moral na licu mesta improvizirati s selotejpom in papirjem za ovijanje. V vsej svoji bistrosti je ta oseba naslov prejemnika zapakirala skupaj s paketom, tako da je prišlo na vrsto trganje in ponovno zavijanje. Vrhunec te uro trajajoče odisejade (ja, ta oseba pač ne bi bila primerna za delovno mesto, kjer je treba zaviti več kot en paket letno, kot je pametno ugotovil nekdo v vedno daljši vrsti za njo), je prišel naslednji dan. Paket ni prišel do naslovnika. V skladišču ga je povozil viličar, pod čigar gosenice je, po uradnem poročilu, "nenadoma" padel. Kmalu čakam, da mi bodo v trgovini kot priponko e-sporočila lahko dali kilo belega in dva litra mleka. No, do takrat bo treba še nekaj dni počakati. Če želite ostati v moderni sedanjosti, kjer do prej opisanih neumnosti ne prihaja tako zelo pogosto, vzemite vsak dan trikrat po eno žličko *PCFormata*. Ampak pozor – lahko postanete odvisni.

Ta mesec smo se na dolgo, široko in zabavno razpisali o hitrih rešitvah vaših težav z računalnikom. Problem, ki vam greni življenje že cel zadnji teden, boste morda z našo pomočjo lahko rešili prej kot v štirih minutah. Če pa ga že ne boste rešili, boste imeli vsaj zelo dobro idejo, za kaj gre. Štiri strani smo posvetili tudi novemu procesorju, ki ga je izdelal Sony v navezi s še nekaj giganti industrije, med opise iger pa smo vrgli tretje nadaljevanje serije *Splinter Cell*, dodatek za *Doom 3*, *Project: Snowblind*, in še kaj. Potem pa je tu še ogromen primerjalni test monitorjev, cela vrsta opisov strojne in programske opreme, pa številne delavnice in vodiči... Verjetno boste lažje našli stvar, na katero smo pozabili, kot tako, ki smo jo omenili.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIĆ
Lektorica, grafična oblikovalka, prevajalka, novinarka, kuharica, svetovalka ta mesec začuda ni dobila kakega novega naziva.

GORAN RADINOVIĆ
Z Boštjanom sta tekmovala v polaganju rok za mesto na tej strani. Ne smemo povedati, kdo je zmagal.

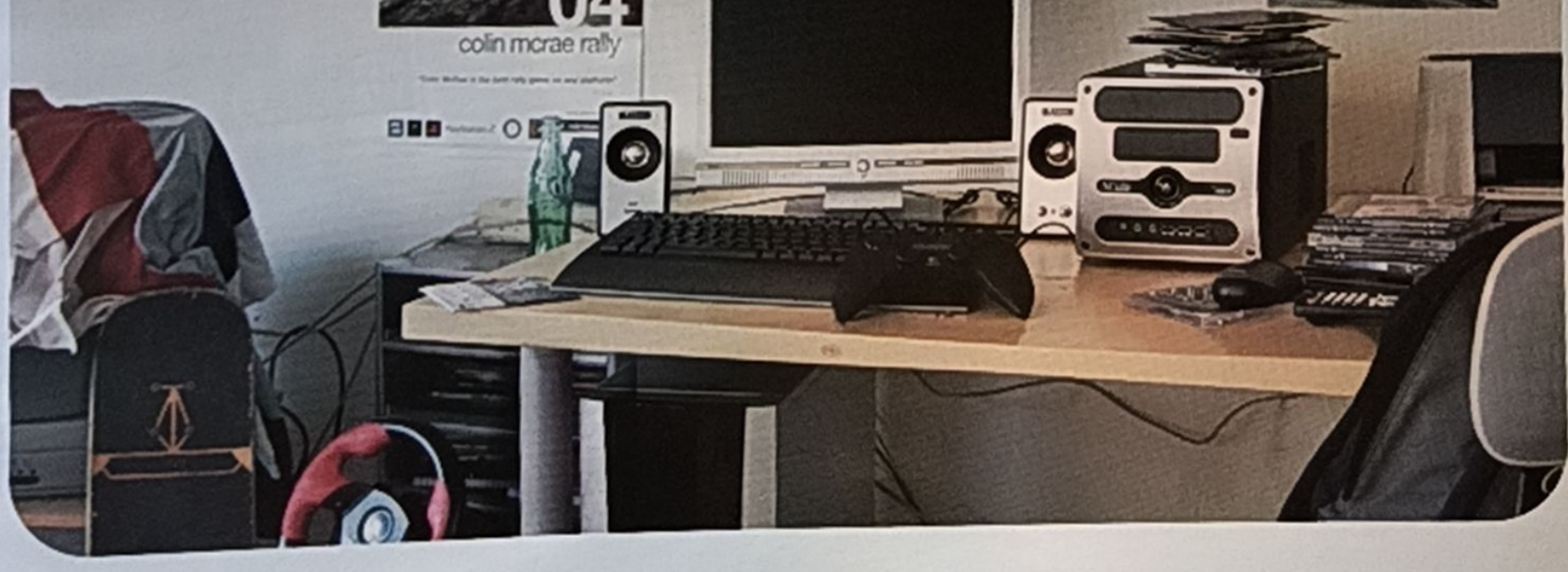
BRANE SMODIČ
Ta mesec si podočnjakov ni prislužil med postavljanjem revije. Njegov majhen razlog sliši na ime (Don) Vito.

IVO VIDERGAR
Ko je prejšnjikrat iz te vrstice izrinil Jango, je bil tako ponosen, da ga tudi zdaj nismo imeli srca izpustiti.

MIHAELA WEIXL
Kmalu bo nosilka indijanskega imena "Rekordno dolgo zdržala na delovnem mestu pri naročninah".

XC cube edition powered by aopen

On je zelo poseben kot njegov XC Cube



XC Cube EX

Z neverjetno močjo računalnika XC Cube EX si nepremagljiv še predno si sploh začel. Kombinacija sodobne tehnologije, neslišnega delovanja SilentTek tehnologije in oblikovne popolnosti naredi iz EX maksimalno igričarsko mašino. Lahko je majhna in varčna s prostorom, a njen videz je mogočen in sijoč. Razširitvene možnosti so velikanske in omogočajo doživetje visokokakovostne grafike in gladko igranje najsodobnejših in najbolj vročih igric.

- XC Cube EX65 in EX65-R: Intel socket 478 / Intel865G+ICH5
- XC Cube EX915: Intel socket T LGA774 / Intel915G+ICH6

Za podrobnejše specifikacije, obiščite spletno stran:
www.solution.aopen.com.tw/products/XC/

Računalnik EX je lahko popolnoma prilagojen tvojim željam. Igraj naprej.

AOpen®

Pooblaščeni uvoznik in distributer:

PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin - Brezovce 10 - tel: 01/ 5300 800 - info@pchand.si - www.pchand.si

PC H.AND COMPUTERS

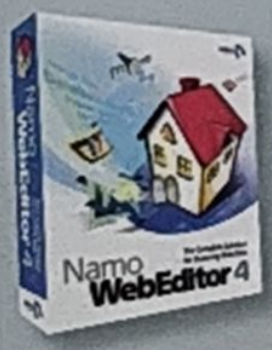
PCFormat

na vašem disku

Celotni programi

WebEditor 4.0

Ustvarite celotno spletno stran, ne da bi se morali loviti po kodi HTML in se učiti drugih internetnih tehnologij. Preprosto vnesite besedilo, dodajte grafiko in vaša prva spletna stran je končana.



Genie Backup Manager 4.0

Nepogrešljivo orodje za vsakega računalnikarja, pa naj gre za domačega ali poslovnega uporabnika. Gre za odlično aplikacijo za ustvarjanje varnostnih kopij, ki je izjemno zmogljiva in hkrati enostavna za uporabo.

Music Maker Silver 2005

Nova generacija multimedijske programske opreme z neposredno povezavo do spleta. Povlecite profesionalno izdelane zvočne in video vzorce na pravo mesto in vaš prvi videospot je pripravljen za predvajanje.

KoolMoves Lite 4.3.6

Izjemen in enostaven program za ustvarjanje animacij Flash. Naj se vaše spletne strani ne utopijo v dolgočasju povprečja – dajte jim življenje. Za lažji začetek poiščite vodič v tej številki na strani 86.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 3301.

Preizkusni programi

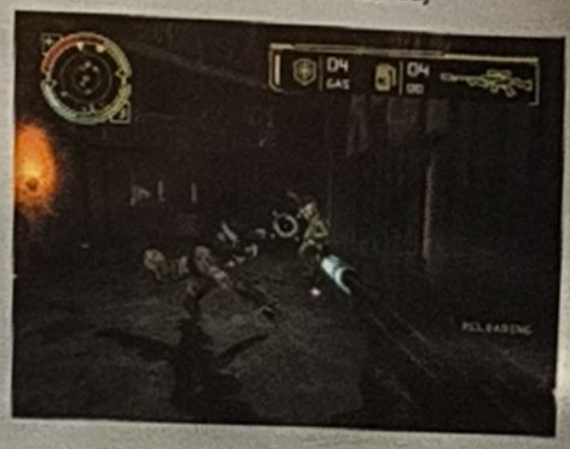
3D Canvas Program za 3D modeliranje in animacijo
Ad-Aware SE Rešite se nadležnega spywara
Anasazi Stop Motion Animator Ustvarite lastno risanko
CoolPlayer Zelo hiter predvajalnik vseh vrst datotek
FontLab 4.6 Izdelajte lastno pisavo z vrhunskim orodjem
HeavyLoad 2.0 Preizkusite stabilnost vašega sistema
HyperSnap-DX 5 Odličen program za zajemanje slik iz iger
jEdit Odličen urejevalnik teksta, ki bo razveselil programerje
OpenOffice.org 1.4 SLO Brezplačna zamenjava za *MS Office*
Skype Komunicirajte preko interneta s svojimi prijatelji
Snes9x Emulator Stara konzola še vedno nudi zabavo
SpeedFan 4.21 Nadzirajte temperaturo vašega sistema
SUSE Linux 9.2 Personal Brezplačen operacijski sistem
wxBasic Preprost, a učinkovit programski jezik

Igre

1944: Battle of the Bulge Realnočasovna strategija
Crimsonland Arkadna zabava v vesolju
Darwinia Zelo samosvoja , a odlična mešanica
Dangerous Waters Simulacija pomorskih bitk
Driv3r Dolgo pričakovan tretji del serije
Elite Warriors: Vietnam Taktična strelska igra
Imperial Glory Zelo obširna strateška igra
Prince Of Persia: Warrior Within Nov demo
Project: Snowblind Opis v tej številki
Second Sight Akcija s primesmi nadnaravnega
Ski Racing 2005 Končno še simulacija smučanja
Stalingrad Strateška igra o 2. svetovni vojni
Star Wolves Zanimiva akcijska igra v vesolju
Taxi 3: Extreme Rush Zabavno arkadno dirkanje
The Bard's Tale Dolgo pričakovano igranje vlog

Dodatki in modi

Battlefield 1942: Galactic Conquest 5 Pričakovan mod
Far Cry Unofficial Map Pack Novi zemljevidi
Half-Life 2 SP Maps: Das Roboss Celotna stopnja
Half-Life 2 Kar sedem novih modov in novi zemljevidi
Halo CE Odlične izboljšave za popularno igro
Halo 2 Custom Edition Mod Dodatek za Halo CE
Vietcong Red Dawn Dodatek za igro Vietkong
World Of Warcraft: Cosmos Paket orodij



+ ŠE VELIKO VEČ

Seznam velja za PCFormatov DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

RAČUNALNIKI

FRONTA

ZMAGA JE VAŠA

www.fronta.org

vedno bolj rušilni...

FRONTA NA VSEH FRONTAH!

RUŠILNE CENE

Tel: 03 7490 254 Fax: 03 7490 253 info@fronta.org

USB 3.0

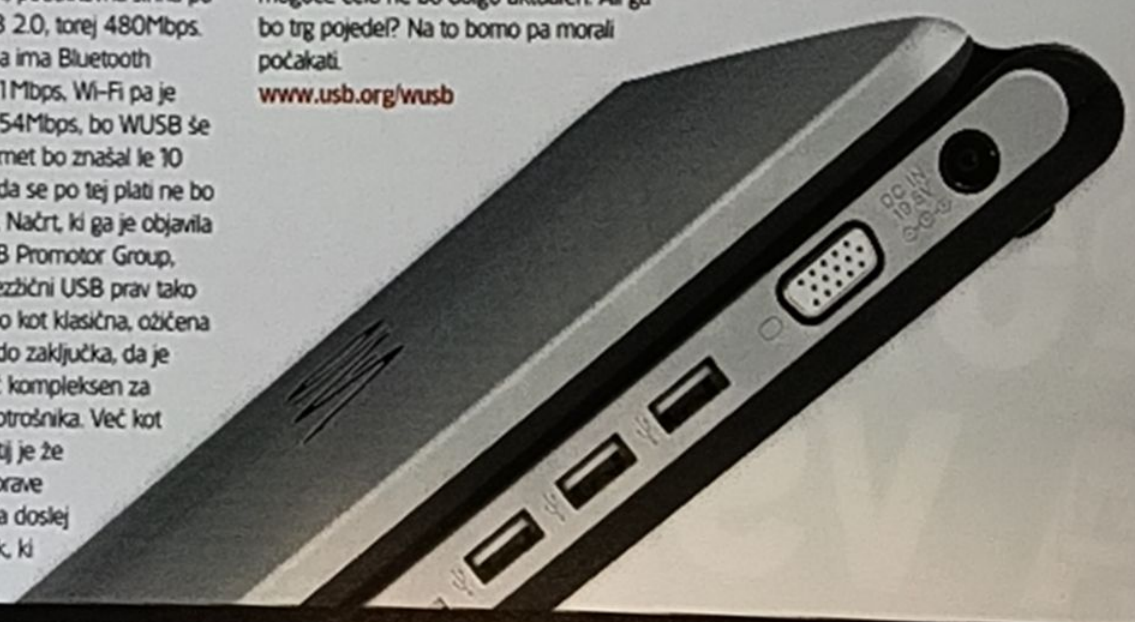
Na nek način: prihaja brezžični USB, ob katerem bosta Bluetooth in Wi-Fi zardevala

Industrija vozlišč USB je očitno v krizi. Če se bo brezžični USB (WUSB) prijel, kot so prepričani giganti Microsoft, HP in Intel, lahko pozabimo na grde razdelilne škatle na naših namizjih. WUSB, ki bi naj prišel konec letošnjega leta, bi naj podpiral priklop do 127 naprav, podatkovna širina pa naj bi bila enaka USB 2.0, torej 480Mbps.

Če pomislimo, da ima Bluetooth podatkovno širino le 1Mbps, Wi-Fi pa je trenutno omejen na 54Mbps, bo WUSB še kako dobrodošel. Domet bo znašal le 10 metrov, kar pomeni, da se po tej plati ne bo mogel kosati z Wi-Fi. Načrt, ki ga je objavila skupina Wireless USB Promotor Group, pravi, da bi naj bil brezžični USB prav tako enostaven za uporabo kot klasična, ožičena različica, saj so prišli do zaključka, da je Bluetooth vse preveč kompleksen za navadnega Janeza Potrošnika. Več kot 200 tehničnih podjetij je že napovedalo nove naprave WUSB, najboljša ideja doslej pa se nam zdi ključek, ki se priklopi na klasična vrata USB 2.0 in vsaki obstoječi napravi omogoča brezžično delovanje. Predstavljajte si sinhronizacijo predvajalnika MP3 iz sosednje sobe...

Potencial je seveda ogromen, a tehnologija tako hitro napreduje, da WUSB mogoče celo ne bo dolgo aktualen. Ali ga bo trg pojedel? Na to bomo pa morali počakati.

www.usb.org/wusb



Prva novinarska konferenca podjetja Dell v Sloveniji

Prva, pa čeprav podjetje nikakor ni neznano domačim kupcem in naročnikom. Na konferenci v Ljubljanskem hotelu Union so predstavniki korporacije predstavili strategijo podjetja, ki seveda zadeva tudi naše podalpske države. Rezultati so impresivni tudi za naše razmere, in Dell to dokazuje s konstantno rastjo tržnega deleža v Sloveniji, kjer se uvršča med prvih deset proizvajalcev računalniške opreme. Predstavljen je bil tudi pristop k informacijski tehnologiji za poslovne stranke, ki temelji na dograjevanju informacijskih sistemov v podjetju (scalable enterprise strategy). Omeniti velja še osmo generacijo strežnikov Power Edge in linijo tiskalnikov Dell, s katerimi se nameravajo dotakniti tako povprečnih uporabnikov kot visokih večfunkcijskih zahtev poslovnih okolij. Dell nas ne namerava zapustiti.

Trojna igra Allied Telesyna – drugič

Allied Telesyn še vedno vztraja pri isti ponudbi

31. marca in 1. aprila smo se novinarji na Dunaju udeležili vsakoletne novinarske konference podjetja Allied Telesyn. Lani smo se slinili ob napovedih tehnologije Triple Play, ki naj bi omogočala telefonijo, televizijo na zahtevo in dostop do interneta preko enega samega omrežja in pričakovali smo, da bodo testiranja do letos že končana. Pa žal ni tako. Na sladkosti takih novitet bomo očitno morali počakati še kar nekaj časa in seveda na prenovo infrastrukture, ki bo kaj takega omogočala. Prav tako smo pričakovali, da bomo letos, poleg predstavitev novih izdelkov za omrežja, izvedeli še kaj revolucionarno novega, pa tega nekako nismo dočakali. Triple Play je očitno karta, na katero je Allied Telesyn stavil kar nekaj denarja, kar je verjetno razlog, da je bila še enkrat predstavljena.

SMS NAGRADNO ŽREBANJE

Glasujte za svojo najljubšo igro in sodelujte v **nagradnem žrebanju**. Na številko **2929** pošljite SMS z vsebino **GAME PCF** in številko igre, za katero želite oddati svoj velecenjeni glas. Če želite denimo glasovati za Rome: Total War, pošljite na 2929 sporočilo: GAME PCF 3. Če vaše najljubše igre ni na seznamu, pošljite na 2929 SMS z vsebino: GAME PCF Naslov igre. Primer: GAME PCF Evil Genius

1.Doom 3, 2.Far Cry, 3.Rome: Total War, 4.Call of Duty: United Offensive, 5.NFS: Underground 2, 6.Half-Life 2, 7.The Sims 2, 8.Pro Evolution Soccer 4, 10.Prince 2: Warrior Within, 11.World of Warcraft, 12. Football Manager 2005, 13.K.O.T.O.R. 2, 14.Brothers in Arms, 15.Republic Commando

Poleg tega, da boste s tem postali potencialni dobitnik ene izmed petih torbic za CD-je ali DVD-je in pomagali vaši igri do vrha lestvice najbolj priljubljenih, se boste s tem vpisali tudi v **PCFormatov SMS klub** in 2-4 krat na mesec prejemali informacije o vsem, kar se zanimivega dogaja v svetu, ki ga raziskuje *PCFormat*. Vklopite na telefonu vibriranje, pa vas bomo mimogrede še brezplačno zmasirali.

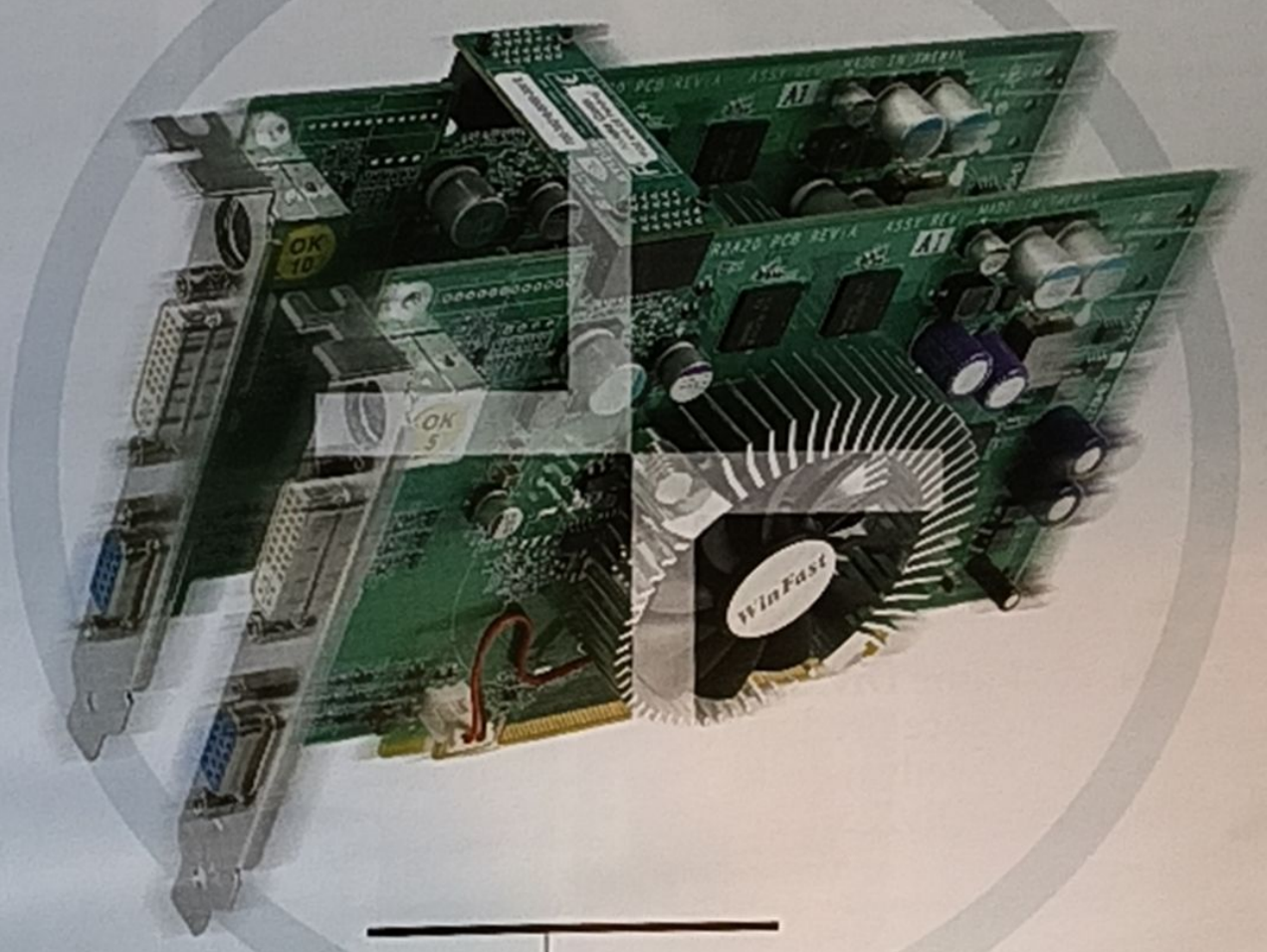
Vsi nagrajenci bodo o nagradi obveščeni preko sporočila SMS.

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

Leadtek®

e Make Dreams a Reality

WinFast SLI multi-GPU tehnologija
Hitrejši od vaše domišljije



WinFast PX6600 GT

NVIDIA GeForce 6600 GPU
128MB/128bit high speed DDR3 pomnilnik
D-Sub, DVI & TV izhod
Podpora Micorosft DirectX 9.0 in OpenGL 1.5

Leadtek SLI multi-GPU tehnologija uporabnikom omogoča povečanje grafičnih zmogljivosti računalnika z združitvijo več NVIDIA grafičnih kartic, ki zaradi te inovativne tehnologije delujejo kot ena sama.

WinFast A6600 GT

NVIDIA GeForce 6600 GT GPU
128MB/128bit high speed DDR3 pomnilnik
D-Sub, DVI & TV izhod
Podpora Micorosft DirectX 9.0 in OpenGL 1.5

WinFast A6600 TD

NVIDIA GeForce 6600 TD GPU
128MB/128bit high speed DDR pomnilnik
D-Sub, DVI & TV izhod
Podpora Micorosft DirectX 9.0 in OpenGL 1.5

WinFast A6200 TDH

NVIDIA GeForce 6200 GPU
128MB/64bit high speed DDR pomnilnik
D-Sub, DVI & TV izhod
Podpora Micorosft DirectX 9.0 in OpenGL 1.5

Napovednik za Shark Tale je že na voljo v visoko-definicijskem DivX 6.

Kodek Osvajalec

Zvok, video, interaktivni meniji in neodvisni filmi: DivX 6 kaže, da bo nagnal strah v kosti DVD-ju, HD-ju in Microsoftu

Ko spremljamo ping-pong med računalniško in zabavno industrijo, smo prav srečni, da živimo v času soglasij. Mogoče se vam ne bo zdelo tako, ko boste naslednjič gledali otročje prepire na sejah Državnega zbora, a je vseeno res. Ko govorimo o digitalnih video standardih, se vsi strinjamo, da je DVD-kvaliteta oksimoron. Vsi se strinjamo, da MPEG-2 z ločljivostjo 720x480 ni za nikamor. Debate o tem, kar pride pa so precej bolj vroče.

IZSUŠENO IN ZASTARELO

Po januarskem CES-u v Las Vegasu je prišlo do soglasja, da bo potrebno razviti novo tehnologijo, ki bi popularizirala visoko-definicijske filme, in da boj med tehnologijama Blu-ray in HD-DVD koristi proizvajalcem, zato upamo, da bomo kmalu spet nadgradili svoje predvajalnike. Če bo šlo vse po sreči, kar dvakrat.

Obstaja pa še tretja pot, in sicer boljša programska kompresija. In tukaj na sceno stopa podjetje DivX Networks, ki je pravkar napovedalo šesto različico video kodeka, ki podpira visoko-definicijski video 720p in prostorski zvok MP3. Z DivX 6 pa ne bo le mogoče celotnega visoko-definicijskega

> "Filme DivX 6 bo mogoče predvajati s predvajalniki DivX 5.1"

filma stlačiti na en sam DVD – kodek podpira tudi interaktivne naslovne zaslone. Mark Lawson, predstavnik DivX-a za regijo EMEA, meni, da bodo s tem dobili prednost pred proizvajalci strojne opreme. "Visoko-definicijski video vidimo kot 'lastnost', ki jo je mogoče dodati obstoječim izdelkom, in ne kot novo 'kategorijo', ki zahteva drage nadgradnje." To torej pomeni, da bo mogoče filme DivX 6 predvajati z obstoječimi 20 milijoni predvajalnikov DivX 5.1, le menijev ne bo.

Gre vsekakor za močan argument za studijske šefe, ki so doslej cincali in še niso pograbili Microsoftovega WMV9. Od DivX-a pa nimajo koristi le uporabniki, ki si izmenjujejo datoteke. Prav presenečeni bi bili, koliko popolnoma legalnih posnetkov DivX obstaja – dodajanje interaktivnih menijev visoko-definicijskim posnetkom rojstnodnevne zabave za mulce, ki so potem še vedno dovolj majhni, da jih lahko preko FTP-ja pošljete sorodnikom čez lužo, je izjemno privlačna lastnost DivX-a.

Napovedana je celo podpora za DRM. Ali to pomeni, da si bomo lahko v videotekah kmalu sposojali filme DivX HD? Mark Lawson je skrivnosten: "Trenutno se še dogovarjamo s studii in imamo z njimi prav dobre odnose. Upamo, da se bomo kmalu dogovorili, trenutno pa ne moremo napovedati ničesar konkretnega."

Prej kot bo zadeva objavljena bolje bo. A slišiš, Hollywood?

SPLETNE DROBTINICE

Nekateri imajo čisto preveč časa...

1 NUQNEH

Težko bi se spomnili česa bolj brezplodnega, a nekdo se je dejansko spomnil narediti klingonsko različico Googla. Našli ga boste na www.google.com/intl/xx-klingon. Da ne pozabimo – "nuqneH" pomeni "zdravo". No, približno.

2 LOVSKA

Ta pa nam je menda celo všeč. In se nam zdi tudi strašljiva. Na tej strani boste našli vse, kar potrebujete za izdelavo nagačenega "headcraba" ali Antliona iz *Half-Life*. www.3d2toy.com.

3 SUPER SHUFFLE

Ste po pomoti kupili štiri iPod Shuffle, ugotovili, da niso kaj prida, pa ne veste, kaj naj z njimi počnete? Predlagamo vam, da jih spremenite v 4Gb polje RAID in nanje namestite Windows. www.wrightthisway.com/Articles/000154.html.

4 VOHUNI

Odkrijte, če je bil kdaj kak vaš poljski prijatelj ali sorodnik član tajne agencije ali vladni špicelj, saj je na spletu pricurljal seznam 240.000 imen, ki so bila doslej tajna: www.listawildsteina.com.

PCFormatova majica

POKLIČITE 02 330 3301

Postanite ponosni lastnik svoje majice PCFormat!

1.450 SIT + poštni stroški

Cena je enaka ceni 1 revije.

Harvey Norman

Apple

Predstavljamo Mac mini.
Najdostopnejši računalnik Mac doslej!

139.990

Osebni računalnik APPLE Mac mini
Procesor G4 1,25 GHz, pomnilniški modul 256 Mb PC2700 (333 MHz) DDR SRAM, skupaj do 1Gb, grafična kartica ATI Radeon 9200 z 32 Mb DDR SDRAM, trdi disk 40Gb Ultra ATA, DVD-ROM/CD-RW, FireWire, USB 2.0, DVI in VGA izhod, operacijski sistem Mac OS X 10.3 panther, Mail, iChat, AV, Safari, Sherlock, Address Book, QuickTime, iSync, iCal, iLife'05 (iTunes, iPhoto, iMovie, iDVD, GarageBand,...), dimenzije 16,5cm x 16,5cm x 5,0cm, garancija 1 leto

Mac mini vam ponuja vse, kar potrebujete za zabavo z vašo glasbo, fotografijami in filmi - vse to takoj, ko ga boste priključili. Seveda za izredno nizko ceno!

BREZ 12 mesecev OBRESTI

273.990

Prenosni računalnik APPLE iBook 12"
Zaslon 12,1 palčni TFT XGA 1024x768 pik, procesor G4 1,2 GHz, pomnilniški modul 256MB, trdi disk 30GB Ultra ATA, DVD-ROM/CD-RW enota, grafična kartica ATI RW280M9+ 32MB DDR, vgrajen Airport Extreme (WLAN), USB 2.0, modem, mrežna kartica, opearacijski sistem Mac OS X verzija 10.3 PANTHER z uporabnimi programi, garancija 1 leto

410.990

Osebni računalnik APPLE iMAC17"
Procesor G5 1,8 GHz, pomnilniški modul 256 MB, trdi disk 80GB Serial ATA 7200 rpm, DVD+/- RW enota, grafična kartica NVIDIA GeForce FX 5200 Ultra 64MB DDR AGP, firewire, USB 2.0, VGA, modem, mrežna kartica, S-video in kompozitni video izhod, opearacijski sistem Mac OS X verzija 10.3 PANTHER z uporabnimi programi, monitor 17 palčni TFT LCD z aktivno matriko, priporočena ločljivost 1440x900 pik, vgrajeni stereo zvočniki, Apple tipkovnica, Apple miška, garancija 1 leto

550.990

Prenosni računalnik APPLE PowerBook G4 15"
Zaslon 15,2 palčni TFT widescreen 1208x854 pik, procesor G4 1,5 GHz, pomnilniški modul 512MB DDR SDRAM, trdi disk 80GB Ultra ATA/100 DVD-ROM/CD-RW enota, grafična kartica ATI Mobility Radeon 9700 z 64MB DDR, vgrajen Airport Extreme (WLAN), bluetooth, USB 2.0, VGA, modem, mrežna kartica, opearacijski sistem Mac OS X verzija 10.3 PANTHER z uporabnimi programi, garancija 1 leto

•LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•ODPRTO 7 DNI V TEDNU•

•PON.-SOB.: od 9.-20. URE, NED.: 10.-15. URE•TEL.: 01 585 5000•

Opremljeni

NAJBOLJ MRZLIČNO PRIČAKOVANA NOVA STROJNA OPREMA

Svetle očke
Dell se je posebej izkazal s 17-palčnim zaslonom WUXGA (to je ločljivost 1.920 x 1.200). Žal pa ne gre za zaslon z dverma viroma svetlobe, zato se ne more ravno kosati s Sonyjevo tehnologijo XBlack.

Grafična moč
Seštejte izhode DVI in VGA in neverjetne zmogljivosti GeForca 6800 GT, pa bo rezultat prva res dostojna zamenjava za namizni računalnik.

Lično
Noro modernizirano. Vam niso všeč lučke na ohišju? Potem pozabite na XPS. Vsak izpostavljen del ohišja je osvetljen. Noro!

Pripravljen na boj
Že skoraj vojaško oblikovanje bo prav gotovo naredilo vtis na tisti del trga, kateremu je XPS namenjen – na študente s prstom na sprožilcu. Na miški seveda.

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si
PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990
www.birokrat.si

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Neverjeten notesnik

Dell Inspiron XPS Gen 2

Cena Ok. 580.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.dell.com

Pred davnimi, davnimi časi so Dellovi veliki in močni notesniki vključevali tehnološke novosti, ki jih ni premogel nihče drug. Nato je trg notesnikov dobesedno eksplodiral in računalniški gigant iz Round Rocka v Teksasu je capljal nekje v ozadju s čisto povprečnimi sistemi. Pa ni več tako. Z drugo generacijo notesnikov Inspiron XPS je Dell predstavil nove stroje, ki bodo porazili konkurenco. Čeprav je 17-palčno ohišje precej znano (prebarvan Inspiron 9200), je notranjost čisto prenovljena. Najbolj zanimiva novost je seveda nVidiin GeForce Go 6800 z okusom Ultra. Seveda smo GeForce 6800 Go že videli, a pri niti enem jedro ni tiktakalo pri 450MHz, pomnilnik pa tudi pri nobenem ni dosegel frekvence 1,1GHz. Še boljša novica je, da mu hrbet krije Intelov procesor Pentium-M na novi platformi Sonoma Centrino. Če pomislimo na to, da Pentium-M postaja vse bolj primeren za igranje iger, je taka odločitev čisto logična, saj je procesor manjši in veliko varčnejši od namiznih izvedb. **ZAŽELENO**

Veliko prostora

Fujitsu 1300LT

Cena Ok. 44.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.fujitsudrives.com

Dohajanje vedno večjih možnosti za mobilno hranjenje podatkov je težavno delo. Na voljo so nam pomniniški ključki najrazličnejših barv, oblik in kapacitet, zunanjih diskov in ohišij zanje je vedno več... seznam se samo veča. No, Fujitsu je pravkar pristavil svoj piskrček z lastnim optičnim pogonom. Diski MO (magneto-optični diski, podobni Sonyjevemu MiniDiscu), ki jih 1300LT podpira, niso ravno novost, a vseeno gre za prvi prenosni pogon, ki jih zna brati in zapisovati nanje. Kvadrasta napravica, s stranico svojih 10cm je debela le 2cm, kar pomeni, da jo je mogoče stlačiti v vsak žep, diski pa imajo čisto dostojno kapaciteto 1,3Gb. Trdi disk to ni, bodo pa mediji na voljo za manj kot pet tisočakov.

FUNKCIONALNO

Brez žic v žepu

Asus WL-530g

Cena Ok. 17.500 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.asustek.com

Dobro, pa bomo nadaljevali z mobilnostjo (hej, pri *PCF* smo moderne živali, zato smo ugotovili, da bi lahko bile prenosne naprave stvar prihodnosti). Predstavljamo vam ta čuden, a po vsej verjetnosti skrajno uporaben žepni brezžični usmerjevalnik iz Asusovih laboratorijev. Še vedno tuhtamo, kdo točno bi si želel postaviti brezžično omrežje kadarkoli in kjerkoli – mogoče operativci sredi kakšnega bojnega polja, ki bi si želeli izmenjevati datoteke? Pa saj ni pomembno. Na WL-530g se bohoti kvartet mrežnih vrat, nad njimi pa bdi dostopna točka 802.11g in pritiklne za usmerjanje DHCP.

FUNKCIONALNO

iReka, ki ne bo umrla

iRiver H10

Cena Ok. 66.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.iriver.com

Eh, a še en predvajalnik MP3 z mikro-pogonom? A koga zanima? No... nas. Predvsem zato, ker novi iRiver H10 izgleda kot prava alternativa iPod Miniju, na katero že nestrpno čakamo. Ima nekoliko večji disk (5Gb) in je skoraj enako velik. Predvajalnik pa je vreden ogleda in tistih nekaj dodatnih tisočakov več, kot bi jih odšteli za Applovo lično miniaturo, predvsem zaradi dodatnih možnosti. Barvni zaslon nas sicer ne gane pretirano, nam je pa všeč vgrajen radijski sprejemnik in snemalnik zvokov. Na predvajalniku je tudi iRiverjeva izvedba zdaj že blazno popularnega krmilnega sistema z drsniki. In seveda je na voljo v najbolj norih barvah. Ampak... na trgu je tudi Creativov Zen Micro... Težko se bo odločiti...

ZAŽELENO

Digitalni fotoaparat

Fujifilm FinePix Z1 Zoom

Cena Še ni znana **Na voljo** Junija **Na spletu** www.fujifilm.com

Na prvi pogled so kompaktni digitalni fotoaparati z več miljoni točk točno tako presenetljivi kot avstrijski slalomisti med dobitniki medalj na zimskih olimpijskih igrah. Fujifilm FinePix Z1 Zoom pa je nekoliko drugačen. Ko smo videli prednjo stranico, nam je postalo toplo pri srcu zaradi prefinjenega retro videza iz sedemdesetih let, na zadnji strani pa se bohoti fin zaslonček LCD. Navdušeni fotografi bodo zadovoljni s specifikacijami, saj ima fotoaparat tipalo s 5,1 miljona točk (to znaša točno 2.592x1.944 pik – smo prešteli) in občutljivost od ISO 64 do 800. Če v kotel vržete še možnost snemanja filmov v ločljivosti VGA in 30 slikami v sekundi, bo končana jed stilski in zmogljiv fotoaparat v kompaktnem ohišju.

ZAŽELENO

WWW.GERICOM-SLO.COM

GERICOM BLOCKBUSTER 2.66
15.1 TFT(1400*1050), 512 MB DDR
INTEL PENTIUM 4 2.66 Ghz
ATI RADEON 9600 z 64 MB
40 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.3,1 kg + Microsoft XP HOME
299.900,00 SIT

GERICOM BLOCKBUSTER
15.1 TFT(1024*768), 512 MB DDR
AMD Athlon XP 2400+
ATI RADEON 9000 z 64 MB DDR
60 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.3.0 kg + Microsoft XP HOME
249.900,00 SIT

AMD

GERICOM BLOCKBUSTER 7000
15.4 TFT(1280*800), 512 MB DDR
Intel Pentium M CENTRINO 1.7 Ghz
ATI RADEON 9700 z 256 MB DDR
80 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.2.45 kg + Microsoft XP HOME
359.900,00 SIT

2 LETI GARANCIJE !
NAKUP DO 24 OBROKOV !
BREZPLACNA DOSTAVA !

WWW.NOTESNIKI-SLO.COM

X 700

PCI Express

GERYNOTE BLOCKMASTER
15.1 TFT(1600*1200), 512 MB DDR
Intel Pentium M 1.733 Ghz SONOMA
ATI RADEON X700 z 256 MB DDR
60 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.3.0 kg
389.900,00 SIT

GERYNOTE X6 RADEON
15.1 TFT(1400*1050), 512 MB DDR
Intel Pentium M 1.6 Ghz SONOMA
ATI RADEON 9700 z 128 MB DDR
60 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.3.0 kg - ODPORNO OHIŠJE
369.900,00 SIT

GERI COMPUTER d.n.o.,
Cesta XIV divizije, 2000 MARIBOR
Telefon: 02/48-00-222, Fax: 02/48-00-223

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformaslo.net

Pismo meseca

Hrana za telo

Ne bom se posvečal pohvalam, ker ste jih zagotovo dobili dovolj od drugih, ki so vam poslali pisma. Raje bom pisal o zamisli, ki sem jo dobil zadnjič, ko sem cel dan presedel pred računalnikom in igral *Counter-Strike*. Če se človek malo razgleda po policah trgovin, tam lahko vidi vse vrste posebne hrane za točno določene ljudi in tudi živali. Poznamo hrano za mačke, hrano za pse, hrano za študente (tista mešanica rozin in oreščkov), hrano za nosečnice, hrano za dojenčke, hrano za športnike, nikjer pa še nisem videl hrane za računalničarje. Mislim, da smo zapostavljeni, ker smo mi, ubožci bledi, res potrebni posebne prehrane. Moralo bi biti nekaj hranljivega, nekaj, kar se lahko drži v eni roki, da z drugo še vedno lahko tipkaš po tipkovnici in nekaj, česar ni treba posebej pripravljati. Kakšna se vam zdi ideja? Po mojem bi se kaj takega zelo dobro prodajalo. Lahko bi bila cela serija izdelkov: hrana in pijača. Pijača bi imela veliko kofeina, da bi računalničar lahko zdržal pred zaslonom cele noči.
Matjaž, Celje

PCF pravi Veš kaj, naslednjič se ti kar posvečaj pohvalam, ker nam dobro denejo in jih ni nikoli dovolj. Drugače pa smo mi to tvojo idejo odnesli na patentni urad, tako da imamo za njo ekskluzivne pravice in te bomo tožili za velike milijone, če jo boš skušal sam uporabiti. V tolažbo ti podjetje VideoToP podeljuje nagrado, ki te bo gotovo zadrževala pred računalnikom dovolj dolgo, da bo postal reden potrošnik naših kulinaričnih izdelkov.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni plošček *Trustmaster wireless dual triger* in igro *Pro Evolution Soccer 4*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Obe nagradi bosta med seboj odlično sodelovali, kar smo za čas testiranja vedno znova ugotavljali.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki se zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno, mi pa bomo poskrbeli, da bo svet slišal vaš glas.

pisma@pcformatslo.net

ADSL napada

"ADSL je super, ADSL je mega, zdaj imam 2Mb linijo in sem car. Gremo spamat" Žalostno je, da je to resnica in ne fikcija. Ob pojavu cenovno dostopnih širokopasovnih pipic so internetni ponudniki na slovensko področje prinesli Pandorino skrinjico. Na steroidih. Horda ponorelih 13-letnih mulcev, ki se ne znajo izražati drugače kot "STFU n00b, jst sm 1337 h4x0r in te bom pwnal u nulo!!!! 111 enaenanea", je preplavila splet. Stopnja njihovega izražanja pa je na ravni Georga W. Busha, ko razglablja o kvantni fiziki. In ko jim rečeš, naj pobrskajo po Googlu za kako informacijo, te samo debelo gledajo, ker jim niti malo ni jasno kaj si jim pravkar povedal. Ja, res ste carji, ni kaj. Kaj se je zgodilo s kulturo izražanja, kaj se je zgodilo s kulturo pozitivizma? Kje je bonton? Utonili so... vsi skupaj. Utonili v poplavi ADSL mularije, ki misli da s širokopasovno pipico drži Nadmočnega za genitalije. Spomnim se časov, ko smo se v šoli pogovarjali o internetu. To je bilo nekaj čudovitega in spoštovanega. Sveti gral. Žal se nismo zavedali, da je gral lesen in poln črvov. Forumi se odpirajo kot dežniki ob plohi v Londonu in se sproti zapirajo kot slovenske tovarne. Tisti, ki se obdržijo, pa počasi izgubljajo bitko s spamerji, katerim je odgovor v dolžini več kot 100 besed španska vas. Bog ne daj, da objaviš nekaj, kar je bilo popularno pred enim tednom. V tem primeru ti zaspamajo temo s sporočili, ki ti dopovedujejo kako nazadnjaški in beden si. Potem so tu še velespoštovane spletne igre. Trikrat hura za 1337 p1ayzOrje, ki te ob vsakem zgrešenem strelu zmerjajo z n00bom, kretenom, budalo, bednikom itn. Zakaj? Zato ker eni nabijate igre vsako prosto minuto, propadate v socialnem življenju (ker svojega najboljšega "frenda" vidite samo še na sliki v MSN-ju) in živite dekadenčno življenje? Ne, hvala, raje grem na zrak, s seboj vzamem notesnik in slušalke, ter na sončku ob zvokih Dublinersov igram najljubšo strategijo (sam). Vem, da sem precej enostranski in da prinaša internet veliko dobrega. A roko na srce: internet je postal smetišče odpadkov, kompost!
Uroš

PCF pravi Glede marsičesa se strinjamo s teboj, vseeno pa si ne moremo kaj, da ne bi rekli tudi kakšne internetu v zagovor. Ostre besede si našel za nekaj, kar je po našem mnenju najboljši izum po evrokremu. Res na internetu ni nikoli bilo težko najti bedakov, ki ti pokvarijo dan, ampak teh je dovolj povsod. Trik je v tem, da se naučiš postrgati to umazanijo stran in se prebiti do sladke sredice. Internet je poln informacij, čustev, dogodkov, le pogledati je treba.

Predlog

Živjo! Prvič vam pišem, ker do sedaj še nisem imel pravega razloga. Revijo berem že dolgo in je zelo zanimiva, pa vendar imam manjši predlog. In sicer, da bi naredili rubriko o mobilnih telefonih, ki bi zapolnila stran ali dve v reviji. Vedno več je programske opreme za mobilne telefone in za PC-je, ki omogoča medsebojno povezavo in upravljanje in mobilni telefoni postajajo čedalje bolj zmogljivi in zahtevni. Zato bi bilo zelo interesantno, da bi objavljali članke o dodatni opremi in najnovejših uporabniških programih, (npr. za pametne telefone Symbian OS za UIQ in Series60), o najzanimivejših spletnih povezavah za pametne telefone in da bi na DVD dodali še kakšen program ali dva in najnovejše gonilnike.
Sašo

PCF pravi S to idejo se malo poigravamo tudi sami, vendar nam zaenkrat še ni uspelo najti nekega pravega koncepta, s katerim ne bi zašli predaleč od rdeče niti revije. Nekaj v ne tako daljni prihodnosti bo, morda celo v obliki priloge.

Cene in ocene

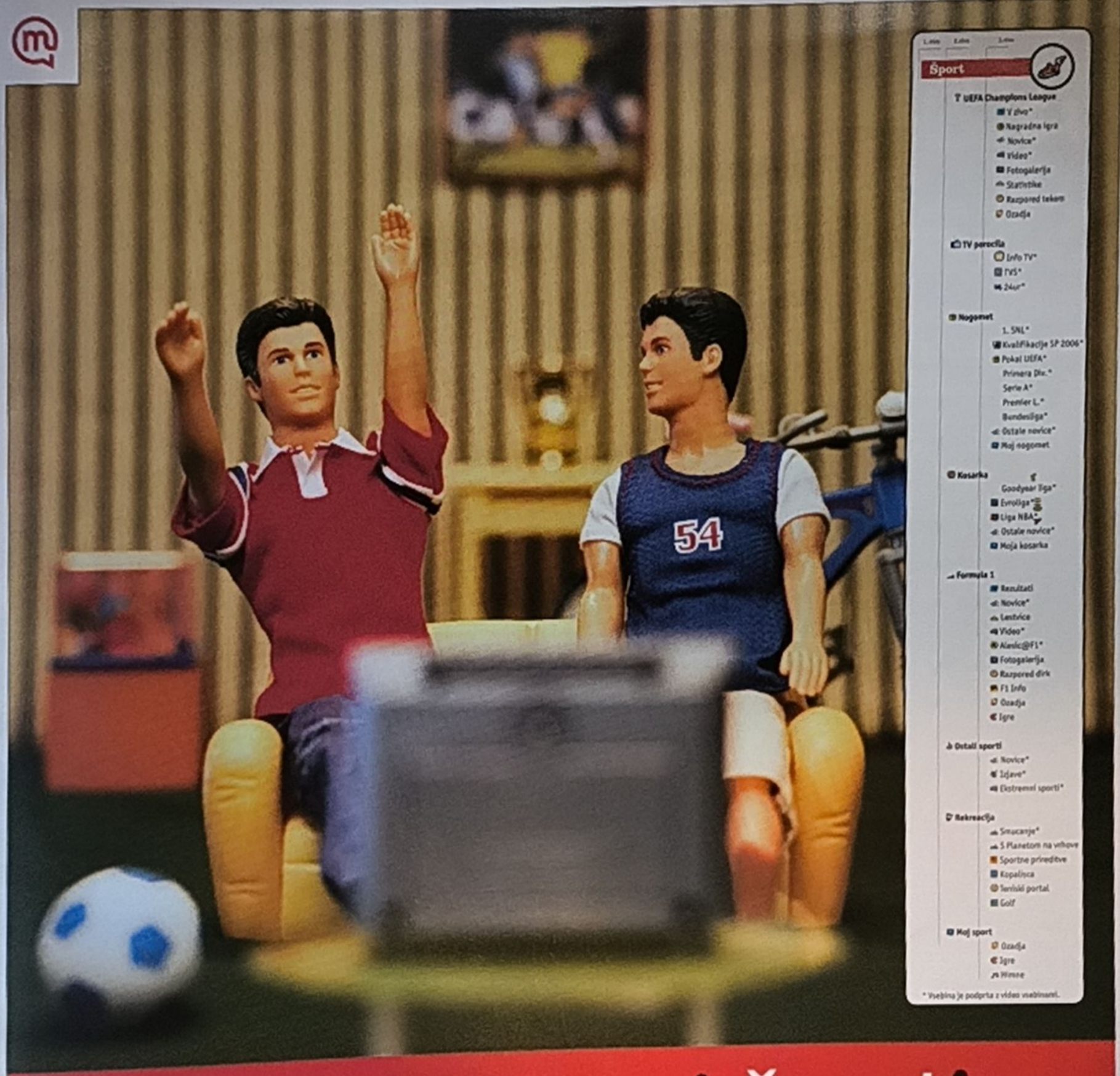
Redno berem vašo revijo, pri nakupu se skoraj vedno ozrem na oceno, vendar me moti da v oceno vključujete tudi ceno. Meni je bolj važna kvaliteta kot cena, zato mislim da bi bilo bolje če bi v reviji raje objavili oceno brez cene.
Jože M.

PCF pravi Ja, večna dilema. Verjamem, da pri tvojem videnju situacije ne bi bilo težko najti kakšnega somišljenika, vendar bomo vztrajali pri svojem. Če sta, denimo, dve grafični kartici enako kvalitetni in ena stane sto jurjev manj kot druga, si prva gotovo zasluži višjo oceno. Nimamo vsi dovolj polne denarnice, da bi lahko zanemarili ceno.

Naslovnice

Kaj lahko dodam vsem pohvalam ali grajam? Ne veliko. Rad berem vašo – mojo revijo in komaj čakam, da se pojavi v kioskih. Velikokrat me je iz zagate rešil kakšen nasvet, ko sem že popolnoma obupal in bil pripravljen na formatiranje dokaj napolnjenega diska. Ne vem zakaj ljudi (ženske) tako moti naslovnica revije. Pa saj ljudje imamo oči da gledamo lepe stvari. Dajte občasno še kakšno drugo sliko (moškega), pa da vidimo če se bodo takrat mame javile. Meni je sicer dosedanje ugodno pogledati, saj ne vidim nobene stvari, ki bi napačno vzgajala mladoletnike. Žal danes nemalo mladoletnikov ve o stvareh, ki katerih se "mamice" boje, veliko več od nas odraslih. Mar ne? Ja, skoraj sem pozabil, če bi zaslužil aprilsko nagrado, vas prosim, da objavite tudi moje pozdrave in želje za ozdravitev in dolgo življenje otrokom na Kliničnem centru – oddelku za zdravljenje levkemije in drugih zahrbtnih rakastih bolezni.
Z. Novak, Ljubljana

PCF pravi Nas veseli, da se ti zdi vsebina revije tako uporabna, bomo pa zavrnili tvojo idejo o "moški" naslovnici, čeprav je bil ženski del uredništva navdušen. Nagrade ni, pozdrave in želje pa vseeno objavljamo.



Vsak ima svoj šport!

Tudi na Planetu. Pristaši najrazličnejših športnih panog v vsebinskem sklopu Šport gotovo najdete tudi vam najljubšega. Vselej lahko sledite zmagam in porazom, najzanimivejšim novicam, sporedom tekem, lestvicam, predstavitvam različnih športnikov in klubov, izveste vse o pomembnih mednarodnih ligah in drugih tekmovanjih in zanimivosti o svojih najljubših športnikih in športnicah, njihovih trenerjih. Spremljate lahko vse najpomembnejše športne dogodke, tudi košarkaško ligo Goodyear, nogometno ligo prvakov in dirke Formule 1, nekatere celo v živo. Torej, dobesedno vse o športu v sliki, besedi, glasbi in videu. V rubriki Moj šport pa izberite in naložite na mobilnem ali spletnem Planetu športno ozadje, mobilne igre in himne za vaš mobilnik.

Planet

WWW.PLANET.SI

Agencija 41, design: IUKS Studio, foto: Dal

Mobitel d.d., 1537 Ljubljana

Blagozvočne škatlice

Nimate prostora za sistem 5.1? Tokrat smo si ogledali stereo ponudbo zvočnikov za računalnik

Verjetno si lahko predstavljate, da so zvočnikom, ko so rasli, mamice cel čas vbijale v glavo, da videz ni pomemben. Srček, pomembno je tisto, kar se skriva znotraj. Istočasno pa lahko stavite, da se tisti, ki so zrasli v dolgočasne, sive namizne zvočnike, ne igrajo v istem kotu peskovnika, kot moderni, udarni modeli. Medtem ko se starajo, boste lepe zvočnike še vedno s ponosom postavili ob nov, Media Center PC, sive škatle pa bodo nabirale prah v kotu sobe. Ali je svet resnično tako krut? Ali je videz res tako pomemben? Ali imajo vseeno prav naše mame, ki nam pravijo, da je lepota minljiva?

PLITKO KOT MLAKUŽA

O tem bi lahko povedali kar nekaj, še posebej zaradi naših izkušenj, saj je svoj čas veljalo, da bolje kot so zvočniki izgledali, slabše so zveneli. Gotovo se kdo med vami še spomni norije zaradi ploskih zvočnikov. Norija je trajala tako dolgo, dokler si ljudje teh zvočnikov niso dejansko kupili, jih priklopili, ugotovili, da je kvaliteta zvoka primerljiva kvaliteti pločevink, povezanih z vrvico, pa takoj seveda priklopili svoje stare zvočnike. Vse skupaj se je ponovilo s prvim valom zvočnikov z miniaturnimi mikro-zvočniki, dobra dva centimetra širokimi srebrnimi stožci, katerih zvok je bil približno tako kvaliteten kot piskanje astmatične mačke. V bistvu ste bili prisiljeni izbirati med videzom in kvaliteto, ker obojega ni bilo mogoče dobiti.

Danes pa inženirji, zadolženi za kvaliteto zvoka, že dohitevajo domiselne oblikovalce, kot dokazujejo Altec Lansingovi zvočniki MX5021, ki so na naših testih dobili visoko oceno. Danes se torej ne rabite zadovoljiti s sateliti, ki izgledajo kot pasja leva ritnica, če se vam zdi bolj pomembno, kak zvok proizvajajo zvočniki in se ne ozirate le na videz.

Kvaliteta zvoka je še bolj pomembna, če iščete zvočnike, ki bi jih lahko pošteno uporabili kot dodatek za Media Center PC. Taki sistemi imajo vgrajene odlične grafične in zvočne kartice, zato je pošten komplet zvočnikov nujen, če želite res uživati v avdiu in videu. Če boste sistem postavili v novo, moderno dnevno sobo, pa bo videz zvočnikov prav tako pomemben. Je že res, da bi se lahko mirno sprijaznili s parom navadnih črnih kock, a priznajte, da bi še vedno raje gledali Halle Berry kot Chucka Berryja.

Tokrat vam torej predstavljamo najnovejšo generacijo stereo zvočnikov. Na naslednjih straneh preberite, kako so se odrezali na testih in kako se obnese kombinacija oblikovanja in zvoka. Oblikovalci zvočnikov postajajo vse bolj drzni in revolucionarni, zato nas je še posebej zanimalo, če bomo spet morali sklepati kompromise med kvaliteto zvoka, samo zato, da bi se lahko postavljali s kompletom prelepih zvočnikov.

KAKO SMO TESTIRALI

Zvok na tisoč in en način

Za razliko od večine opreme, ki jo testiramo v *PCF*, za testiranje zvočnikov ne obstajajo nikakršni res merodajni testi, ki bi jih lahko predstavili v številkah, zato smo se morali zanesti na občutljiva ušesca naših strokovnjakov. Vsak sistem zvočnikov smo testirali na istem PC-ju s Creativovo zvočno kartico Audigy 2 ZS, ki ponuja najvišjo kvaliteto signala med karticami za domače uporabnike. To pomeni, da so imeli zvočniki priložnost pokazati vse, kar znajo, prav tako pa so se jasno pokazale vse slabosti zvočnikov. Vsak komplet smo testirali z naslednjimi CD-ji: *Hrestač* Čajkovskega (dirigent Valerij Gergijev, izvaja orkester Kirov) in *Population1*. Na obeh CD-jih so digitalni posnetki visoke kvalitete, ki nimajo nobenih analognih artefaktov, glasba pa je kompleksna in ima velik dinamični razpon, torej prefinjene, tihe dele in grmeče crescende, tako da so imeli zvočniki kar precej dela. Pognali smo še *Star Wars Episode II* na DVD-ju, torej film s certifikatom THX z zvokom Dolby 2.0.

Logitech Z-3

23.900 SIT

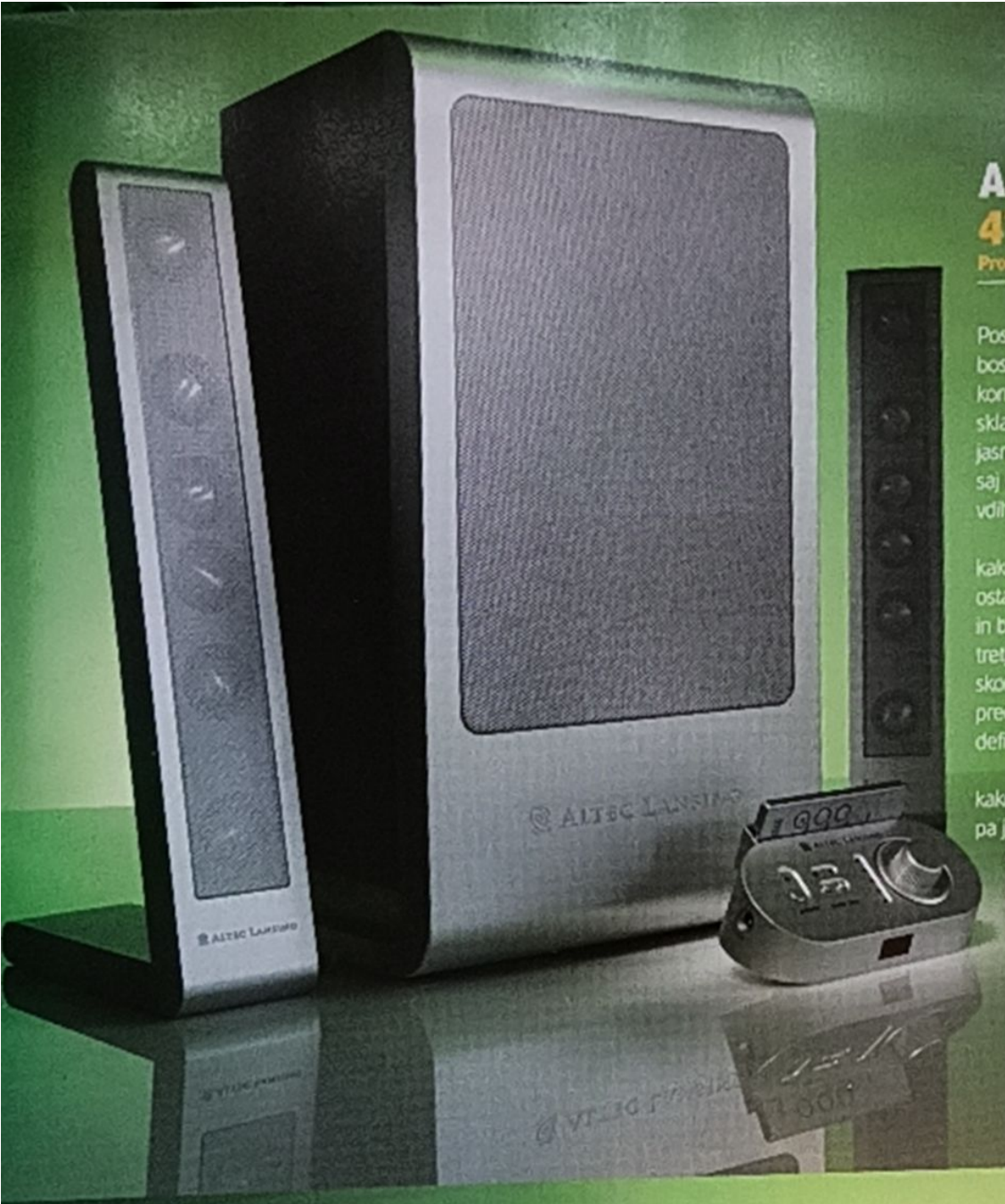
Proizvajalec Logitech **Na spletu** www.logitech.co.uk

91%

Izbor urednistva PCFormat

Z-3 so zvočniki, ki po videzu še najbolj spominjajo na "resne" domače stereo zvočnike, predvsem na račun lesenega ohišja. Vsekakor gre za komplet zvočnikov, ki bi po našem mnenju vizualno najbolje dopolnil Media Center PC, istočasno pa, prav užitni ceni navkljub, tudi zvenijo še najbolj podobno zvočnikom za avdiofile. Po moči drugih zvočnikov na testu v bistvu ne prekašajo, a so veliko močnejši, predvsem na račun bolj polnih srednjih tonov in dobro definiranim visokim tonom. V vsakem ohišju je samo en stožec, a sta v njem dva zvočnika, visokotonec, ki spominja na reaktivni motor, pa odlično dopolnjuje srednjetonca.

Sestava je torej malce nenavadna, a dobro deluje. Na naših testih je glasba zvenela fantastično, pa tudi na splošno je bil zvok odličen. Pri nekaterih kompletih zvočnikov se še kako zavedate nizkotonca, saj se zvok, ki ga ta proizvaja, pogosto ne sklada z zvokom satelitov, a pri Z-3 ni tako. Nizki toni so odlično vključeni v zvočno sliko, rezultat pa je odlična prostorska zvočna izkušnja, ki pa je dovolj amorfna, da ne daje občutka, da poslušate le sistem 2.1. Zvočniki se tudi zelo dobro obnesejo v filmih, saj so bili zvočni učinki, glasba in govor dobro razvrščeni. Edina pomanjkljivost pa je neposrečeno zasnovano kablovje za ožičen daljinski krmilnik.



Altec Lansing FX6021

47.760 SIT **64%**

Proizvajalec Altec Lansing **Na spletu** www.alteclansing.com

Poslušajte CD, ki ste ga slišali že neštetokrat na teh zvočnikih, pa boste videli, kaj vse zamujate. Visoki in srednji toni, ki jih proizvaja ta komplet, so, milo rečeno, fenomenalni. Predvajajte kako klasično skladbo, pa boste slišali prefinjene tone, ki jih še nikoli niste slišali, jasnost trobil, pihal in tolkal pa je brez primere. Isto velja za vokale, saj vas bodo akustične skladbe dobesedno osupnile; slišen je vsak vdih in vsako nihanje glasu. Izkušnja je vsekakor impresivna.

Vse to pa pomeni, da je resno pomanjkanje srednjih tonov še kako nadležno; visoki toni so namreč tako poudarjeni, da je vse ostalo premalo razvito. Isto velja za nizkotonca, saj so nizki toni topi in brez življenja. Čeprav nizkotonec nikakor ne bi smel biti slišen kot tretji zvočnik (kar Z-3 tako dobro uspeva), je pri tem kompletu skoraj neslišen. Ko poslušate zvok z močnimi basi, bodo FX6021 predvajali nabito maso zvoka, medtem ko je komplet Z-3 dobro definiral vse tonske spremembe.

Zvočniki pa prav blestijo v filmih, zato se nakup še vedno še kako splača, če vam glasba manj pomeni. Govor je jasen in živ, zvok pa je najbolje usmerjen od vseh kompletov na testu. Če k temu dodamo še infrardeč daljinski krmilnik, lahko zatrdimo, da gre za eno najboljših rešitev za ljubitelje domačega kina (če seveda niste ljubitelj muzikalov).

Bose Companion 3

Ok. 70.000 SIT **72%**

Proizvajalec Bose **Na spletu** www.bose.com

Niti en komplet zvočnikov na tem testu se po kvaliteti izdelave ne more kosati z Bose Companion 3. Oblika je tako prefinjena, podrobnosti pa tako genialne, da smo se čudili, kako lahko Altec Lansing zahteva le malenkost nižjo vsoto za dokaj nezanimiv komplet FX6021. Očitno je, da je bilo v oblikovanje zvočnikov Companion 3 vloženega precej več truda in časa kot v katerikoli drug komplet na testu, na kar kažejo nosilci, s katerimi lahko satelite namestite na stranice monitorja LCD, in daljinski krmilnik, ki je pravi dragulj. Zvočniki so prijetno težki, gumb za spreminjanje jakosti pa je neverjetno natančen, tako da ni čudno, da je komplet tako drag – pa sploh še nismo omenili gumba za vklop in izklop, ki deluje tako, da roko samo postavite nad zgornji rob krmilnika in jo tam držite kakšno sekundo (sploh se ga ni treba dotakniti).

Glede na to, da so oblikovalske prednosti zvočnikov Companion 3 tako navdušujoče, nam je bilo že kar takoj jasno, da kvaliteta zvoka ne bo takšna, kot bi pričakovali. Zvok je sicer dober; glasba in govor sta jasna in večjih popačenj ni slišati. Vseeno pa zvok ni tako homogen, kot bi želeli, še posebej pri visokih tonih, ki so nekoliko preostri. Činele, tolkala in violine še posebej zlorabijo to ostrino in grdo posegajo v srednje tone, tako da preglasijo prefinjene harmonije, kar hitro postane nadležno. V enačbo vrzite še preveč navdušen nizkotonec, pa boste dobili zvočno izkušnjo z ogromno luknjo, ki bi jo želeli zapolniti, saj manjka zajeten del zvoka.

Creative I-Trigue 3600

29.300 SIT **43%**

Proizvajalec Creative **Na spletu** www.europe.creative.com

Ne bomo zanikali, da so ti zvočniki oblikovno izjemni – pridevnik pa si lahko razlagate v pozitivnem ali negativnem smislu, saj imajo vsake oči svojega "malarja". Kvaliteta zvoka pa preprosto ne dohaja videza, vsekakor pa ni takšna, kot bi od Creativa pričakovali. Komplet L3500, predhodnik tega modela, se je na naših testih odlično odrezal, zato je razočaranje še toliko večje. Sumimo, da je razlog za tak upad kvalitete zvoka v tem, da so se pri Creativu neuspešno poigrali s pretokom zraka okoli stožcev. Na škatli piše, da imajo zvočniki novo zasnovo, ki so jo poimenovali Acoustic Loaded Module, vključena pa je v oba satelita, kar je vidno tudi v sami obliki zvočnikov. Gre za vrsto cevi in komor, ki usmerjajo zrak (in s tem zvočno valovanje, ki potuje po zraku) okoli zvočniških stožcev na čisto poseben način. Nizki toni bi naj bili s tem dodatno poudarjeni, da bi kompenzirali za majhne visokotonce, ki radi preveč poudarjajo visoke frekvence. V praksi pa so visoki toni zadušeni, srednji pa niso dovolj izraziti. Glasba deluje že skoraj klavstrofobično in zvočniki ne dajo nobenega prostorskega učinka. Določeni zvočniki znajo namreč predvajati resnično veliko zvočno polje, kot bi imeli več kot dva satelita, pri teh pa je ravno obratno. Glasba nima nobenega življenja, zato je predvajanje omejeno.

Te omejitve pa niso tako slišne pri filmih, saj so zvočniki dovolj močni tudi za nekoliko večje prostore, a se s tem še vedno ne odkupijo.

Philips MMS430

15.165 SIT **62%**

Proizvajalec Philips **Na spletu** www.philips.com

Najcenejši komplet na testu še zdaleč ni najslabši – ta (ne)častni naziv so si prislužili Creativovi zvočniki I-Trigue 3600 – zanima pa nas, če so lahko zvočniki za dobrih 15 tisočakov dostojni družabniki Media Center PC-ja. Plastično ohišje MMS430 ne vliva pretiranega zaupanja v kvaliteto izdelave, je pa res, da izgledajo prav znanstveno-fantastično. Sicer pa ne pričakujte kvalitete izdelave, kot jo kaže Bose, za takšno ceno.

Pričakovali pa smo, da bo kvaliteta zvoka za ta denar tudi primerno nižja, a se ti školjkasti zvočniki prav dobro obnesejo. Zvok je dobro uravnotežen, le nizkotonec je občasno preveč agresiven, a je mogoče jakost le-tega ločeno uravnavati z gumbom na zadnji strani zvočnika. Res pa je, da znajo zvočniki mestoma nekoliko sikati, kar malce pokvari izkušnjo pri poslušanju glasbe in pri filmih z veliko govora. To sikanje je najbolj izrazito pri ženskih vokalih in po daljšem času postane neprijetno.

Opazili smo tudi, da zvok malce odmeva, ker se zvočno valovanje odbija od notranjosti ohišja zvočnika in pronica navzven. Glavni krivec za to je dejstvo, da so zvočniki precej lahki – kvaliteta izdelave je pač ceni primerna. Prav tako gre za edini sistem, ki nima daljinskega krmilnika, a če smo čisto iskreni, ga sami ne bi uporabljali z Media Center PC-jem, saj za kaj takega preprosto niso dovolj

Zaključek

Kdo bi si mislil, da lahko Logitech prekosi Bose...

Težko bi rekli, kateri komplet zvočnikov je najlepši (videz je stvar okusa, tako da se lahko hitro zgodi, da boste na smrt sovražili izdelek, ki se nam zdi prav krasen), lahko pa jasno povemo, kakšna je kvaliteta zvoka vsakega kompleta – in razlike so ogromne. O videzu bi se lahko torej prepirali do onemoglosti, a smo se tudi v uredništvu vsi strinjali, da so testirani kompleti vsekakor boljši od navadnih črnih škatel, lahko pa vam jasno povemo, za katere se splača odšteti denar.

Presenetilo nas je, da se je po kvaliteti zvoka najbolje obnesel Logitechov komplet Z-3. Za dokaj nizko ceno (več kot pol manj kot Bose, če smo natančni) torej dobite zvočnike, ki so veliko boljši od kompletov z rodovnikom. Tudi če ne upoštevamo cene Z-3, gre za komplet, ki je po kvaliteti zvoka prekosil čisto vse na testu. Med poslušanjem zvoka, ki ga predvaja komplet Z-3 smo hitro pozabili na kristalno čiste visoke tone kompleta Altec Lansing in na fine base Creativovega I-Trigue 3600. Zvok je preprosto vedno poln in uravnotežen. Seveda komplet ni popoln, saj ne bi prav nič bentili, če bi bili kabli za zvočnike daljši in če bi pri Logitechu predelali priključke. Pogrešali smo tudi infrardeč daljinski krmilnik, saj je vstajanje s kavča, da bi prilagodili jakost, precej nadležno početje za lenuhe, kot smo mi. Življenje pa ni popolno, zato smo pripravljeni živeti z določenimi pomanjkljivostmi. Zlato medaljo je tokrat torej prejel Logitech, saj je predstavil zvočnike, na katere je lahko res ponosen. **PCF**

> **"Logitech je predstavil zvočnike, na katere je lahko res ponosen"**

Zaključna misel

Revolucionarna oblikovanja za boljše rezultate

Da bi izboljšali način, na katerega zvočniki oponašajo glasbene instrumente, človeške glasove in druge zvoke, podjetja spreminjajo načine, na katere zvočniki izkoriščajo zrak okoli membrane. Inženirji se še posebej posvečajo načinu, kako se zrak premika okoli zadnjega dela stožca, ne samo pred njim. Ko membrana vibrira, se zvočno valovanje namreč ustvarja na obeh straneh. V zaprtem ohišju se to sekundarno valovanje ustavi, spreminjanje pritiska, ki ga ustvarja zvočno valovanje, membrani pomaga, da se vrne v nevtralen položaj, kjer je spet lahko pripravljena za naslednje valovanje.

Če na ohišje zvočnika zvrtate luknjo, lahko to sekundarno valovanje uhaja, tako da je celoten zvok ojačan. Z usmerjanjem sekundarnega valovanja skozi različne komore in cevi lahko dobite nadzor nad valovanjem in spreminjate zvok. Zato ima večina nizkotoncev danes luknje; sekundarno valovanje lahko tako izkoristijo za ojačanje zvoka nizkotonca, ne da bi zvišali napetost.

Ko odprete ohišje, pa ni več internega pritiska zraka, ki bi membrano vračal v nevtralen položaj, zato zvok, ki ga membrana oddaja, ni več tako čist. Pri nizkotoncu to ni zaznavno, pri satelitih, v katerih membrana vibrira neprimerno hitreje, pa je ta problem potrebno rešiti drugače. Računalniško modeliranje pretoka zraka v zaprtih prostorih in napredki v proizvodnji so inženirjem in proizvajalcem zvočnikov komaj zdaj omogočile uspešno reševanje tega problema. Če je rešitev uspešna, lahko zvočnik z enim samim stožcem predvaja enak zvok kot zvočniki z dvema ali tremi stožci, je pa tudi manjši in zahteva manj energije. Sateliti kompleta Z-3 so veliko pridobili s takšnim upravljanjem pretoka zraka, I-Trigue 3600 pa to ni uspelo. Seveda pa se Creative ne bo kar takoj predal, tako da lahko gotovo kmalu pričakujemo boljše rešitve.

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

PODROBNOSTI

Ločevanje semena od plev

	15.165 SIT Philips MMS430	23.900 SIT Logitech Z-3	29.300 SIT Creative I-Trigue 3600	Ok. 70.000 SIT Bose Companion 3	47.760 SIT Altec Lansing FX6021
	62%	91% Izbor urednistva PCFormat	43%	72%	64%
Moč satelitov	10 vatov RMS	8.5 vatov RMS	8.5 vatov RMS	Ni podatka	12.5 vatov RMS
Moč nizkotonca	30 vatov RMS	23 vatov RMS	24 vatov RMS	Ni podatka	50 vatov RMS
Frekvenca	20Hz – 20KHz	35Hz – 20KHz	30Hz – 20KHz	Ni podatka	32Hz – 18KHz
Vhodi	1 x 3,5mm stereo	1 x 3,5mm stereo RCA	2 x 3,5mm stereo RCA	2 x 3,5mm stereo	2 x 3,5mm stereo
Izhodi	Brez	Slušalke	Slušalke	Slušalke	Slušalke
Daljinski krmilnik	Brez	Kabel	Kabel	Kabel	Kabel, IR
Nastavitev zvoka	Basi +/-	Basi +/-	Basi +/-	Basi +/-	Basi +/-, visoki toni +/-
Dimenzije satelitov	108 x 99 x 108mm	192 x 89 x 93mm	162 x 108 x 60mm	89 x 61 x 63mm	365 x 191 x 64mm
Dolžina kabla	3m	1,5m	2m	2,5m	3m
Dimenzije nizkotonca	200 x 300 x 200mm	230 x 266 x 230	300 x 270 x 180mm	218 x 355 x 180mm	406 x 191 x 216mm
Razmerje signal/šum	Ni podatka	92dB	80dB	Ni podatka	75dB
Stožci satelitov	1 x 2,25"	3 x 1"	1 x 2,5"	1 x 2"	6 x 1"

TECH TRADE®

Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana, TEL: 01 434 01 08 FAX: 01 434 01 09

www.techtradecenter.si

Prenosniki proizvajalca PRESTIGIO, se s svojo vrhunsko Centrino tehnologijo, prilagodljivostjo in neverjetno ceno postavlja v vrh ponudbe prenosnikov po vsem svetu.

Prestigio

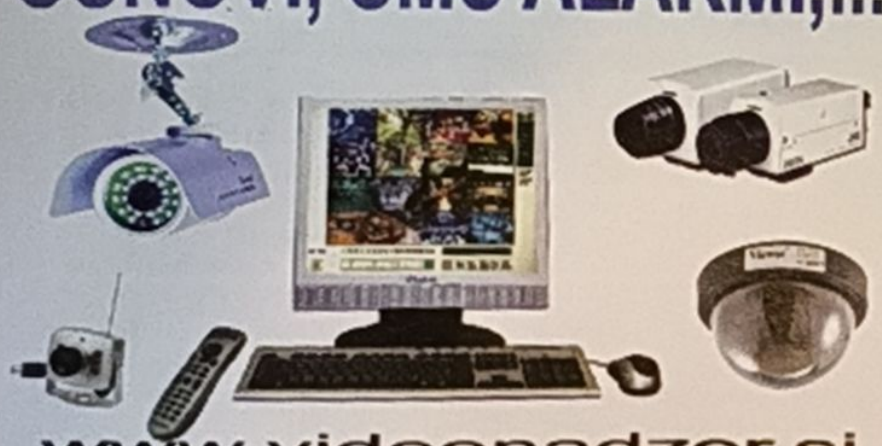
DOBER Monitor NAKUP

PRENOSNIK Prestigio Centrino Cel 1,4GHz... **169.900**,-
SIT z DDV

PC računalniki z 1 letno garancijo
že od 61.000,- SIT z DDV dalje!

VIDEO NADZOR NA PC

OSNOVI, SMS ALARMI,...



www.videonadzor.si

UGODNE CENE Mp3 PREDVAJALNIKOV, USB DISKOV TER OSTALIH RAČ.KOMPONENT!

iXA 190i iXA 333i

USB DISK 256MB ...samo **6.990**,- SIT z DDV

USB DISK 512MB ...samo **10.990**,- SIT z DDV

Mp3 PREDVAJALNIK 256MB/ LCD+RADIO/ DIKTAFON
reža za SD+MMC kartice ...od **21.990**,- SIT z DDV

VERJETNO NAJVEČJA IZBIRA RAČUNALNIŠKIH KABLOV!

NAKUP NA 24 OBROKOV!

V sodelovanju s podjetjem Dom Kredit d.o.o. Vam ponujamo

PCX pooblaščeni partner

DOM KREDIT

Morilska celica

Ilustracija © Sean Longcroft

Moč množice: Celični procesor je zasnovan za delo v skupini, kar pomeni, da lahko enostavno prekosi Intelove in AMD-jeve procesorje.

PCF si je ogledal neverjeten nov procesor, ki ima vse potenciale, da trajno upokoji vse obstoječe procesorje

Davnega leta 2002 sta dva Sonyjeva raziskovalca, Masakazu Suzuoki in Takeshi Yamazaki, dala vlogo za patentiranje računalniške arhitekture in programskih celic za širokopasovna omrežja. S tem nenavadnim tehničnim dokumentov sta Intelovo dvajsetletno prevlado na trgu mikroprocesorjev mogoče celo privedla h koncu. Mogoče sta s tem celo popolnoma spremenila smer razvoja strojne opreme za osebne računalnike.

Patent opisuje novo vrsto procesorja, ki je trenutno znan samo kot Cell. Patent sicer pripada Sonyju, tehnologijo pa razvija skupaj s Toshibo in IBM-om. Vsi trije partnerji nujno potrebujejo izjemno zmogljiv procesor za splošno rabo, zato so v razvoj čipa in proizvodnih obratov zanj investirali že več kot dve milijardi dolarjev. IBM potrebuje nov čip za strežnike, Toshiba ga potrebuje za dlančnike in visoko-definicijske televizorje, Sony pa ga namerava vgraditi v PlayStation 3.

SUPER HITER

To pa je samo začetek. Zasnova celičnega procesorja je tako napredna, da bodo ti procesorji že v osnovi neprimerno hitrejši od kateregakoli procesorja za osebne računalnike, istočasno pa bo proizvodnja neprimerno cenejša. Zanimanje za nove procesorje, ki bi poganjali namizne računalnike nove generacije, že zdaj presega vsa pričakovanja, tako da se lahko zgodi, da

> **"Intelova 20-letna vladavina trgu procesorjev se morda zaključuje"**

borno o P4 kmalu govorili tako nostalgično, kot o parnih strojih in trilobitih.

Celični procesor je zasnovan za vektorsko procesiranje. To pomeni, da lahko eno operacijo istočasno izvaja na več vrednostih. To omogočajo sinergistični procesni elementi (Synergistic Processor Elements, v nadaljevanju SPE). SPE lahko obravnava štiri 32-bitne vrednosti v vsakem urnem ciklu, v sekundi pa lahko izvede tudi do 32 milijard operacij. To je že samo po sebi ogromno, en sam celični procesor pa ima kar osem elementov SPE, ki delajo sočasno. SPE pa ne smemo zamenjati z aritmetično logično enoto navadnega procesorja; še matematičnemu koprocesorju ni podoben. Vsak SPE je celotno, samostojno procesno jedro s štirimi enotami za računanje s celimi števili, štirimi enotami za računanje s plavajočo vejico in 256Kb lastnega internega pomnilnika. Vse te enote pa nadzoruje poseben procesor, klasičen superskalarni procesor, zasnovan na IBM-ovem čipu PowerPC. Preberite ta odstavek še enkrat in malce seštejte stvari: govorimo torej o devetih procesorjih in lokalnem pomnilniku v enem samem čipu.

Vse skupaj deluje tako, da element PowerPC (PowerPC Element, v nadaljevanju PPE) prejme problem, ga razbije in vsakemu SPE-ju dodeli ločeno nalogo. SPE-ji nato neodvisno dostopajo do sistemskega pomnilnika, od koder preberejo podatke, potrebne za nalogo. Te podatke nato zapišejo v lokalni pomnilnik, jih obdelajo in rezultate prenesejo v sistemski

Celični procesor

pomnilnik. Že samo v tem je velikanska razlika med celičnim procesorjem in večjedrnimi izvedbami P4. SPE-ji obdelujejo podatke, ki so shranjeni v lokalnem pomnilniku, medtem ko Pentium 4 (in Athlon) vedno dostopata do sistemskega pomnilnika preko lastnega predpomnilnika.

SMRT X86

Da bi razumeli, zakaj je ta razlika tako pomembna, se spomnite tipične operacije s Pentiumom 4. Edini dejanski pomnilnik na čipu sestavlja nekaj sto bajtov v registrih. V te je potrebno vedno nalagati podatke iz sistemskega pomnilnika in jih shranjevati nazaj vanj. Pomnilnik na osnovni plošči pa je več stokrat počasnejši od registrov v čipu, zato se za shranjevanje pomnilniških naslovov, do katerih je procesor nazadnje dostopal, uporablja predpomnilnik. Procesor pa ne dostopa neposredno do predpomnilnika – ta obstaja samo zato, da bi uravnal razlike med hitrostmi registrov na čipu in pomnilnika, ki ni na čipu. Čeprav ima lahko procesor cel megabajt predpomnilnika, bo v njem shranjenih le nekaj sto bajtov podatkov, potrebnih za določeno nalogo. Gre za strategijo razpršev anja, zato potrebuje procesor tisti megabajt, samo zato, da bi si zagotovil zadostno možnost, da bo tistih dvesto in nekaj uporabnih bajtov res na voljo v predpomnilniku. Če procesor poskuša dostopati do pomnilniškega naslova, ki ni v predpomnilniku, bo moral čakati več sto procesorskih ciklov, da bo lahko prišel do potrebnih podatkov. Celo najzmogljivejši strežniki z Itaniumi, ki imajo ogromno hitrega predpomnilnika, včasih zapravijo tudi do 80 odstotkov časa med čakanjem na pomnilnik.

SPE-ji v celičnih procesorjih imajo tudi registre, le da se ti nalagajo iz lokalnega pomnilnika. Ta lokalni pomnilnik pa ni le na samem čipu, temveč je tudi uparjen s starševskim SPE-jem. Vsak SPE lahko v enem ciklu prenese dva registra v lokalni pomnilnik ali iz njega. Pri 4,6GHz, kolikor bo menda znašala frekvenca prvega celičnega procesorja, to pomeni 147 gigabajtov v sekundi za vsak SPE. Ker lahko vsi SPE-ji ločeno dostopajo do lasnih pomnilnikov, znaša skupna podatkovna širina pomnilnika več kot terabajt v sekundi. Ni ga predpomnilnika v nobenem namiznem računalniku na svetu, ki bi bil vsaj približno tako zmogljiv. SPE-ji bodo seveda še vedno morali dostopati do sistemskega pomnilnika za nalaganje podatkov v procesor in iz njega, a se tudi te operacije izvajajo pri izjemno visokih hitrostih. Podrobnosti o zunanjem pomnilniškem vodilu še vedno niso javno dostopne, pričakuje pa se, da bo podatkovna širina znašala okoli 100 gigabajtov v sekundi, podatki pa se bodo prenašali v 1.024-bitnih blokih.

VEČOPRAVILNOST

Poleg tega, da izvaja osem ločenih nalog vektorskega procesiranja istočasno, je mogoče celični procesor nastaviti tako, da so SPE-ji med seboj povezani v procesni tok. Vsak SPE lahko tako deluje kot korak v proizvodni liniji, in sicer na tak način, da rezultate procesiranja enega procesorja obravnavajo kot lastne vhodne podatke, ki jih nato obdelajo in predajo naslednjemu SPE-ju. Renderiranje videa je na primer eno tako opravilo, pri katerem se tak način procesiranja dobro obnese, saj se lahko pri tem vsak SPE začasno specializira v izračunavanju tekstur, osvetljevanju, senčenju pikslov in tako naprej. Nicholas Brachford, strokovnjak, ki budno spremlja razvoj tehnologije, pravi, da celični procesor prav na tem področju pokaže pravo moč. Če ima procesor primerno frekvenco (več kot 3GHz) in uporablja kakšno optimizirano kodo (nabor SSE), bi lahko pet dvojedrnih Opteronov, neposredno povezanih preko HyperTransporta, doseglo podobne zmogljivosti kot en sam celični procesor. Brachford pa rad poudarja, da takšne zmogljivosti predstavljajo najvišje teoretične zmogljivosti procesorja med poganjanjem "popolne" aplikacije zanj. A vseeno – en celični procesor za pet Opteronov? In ta zadeva bo poganjala PlayStation 3? Že samo to je dovolj, da se začnemo obilno sliniti.

Seveda pa mora biti tudi programska oprema posebej prirejena, da lahko deluje s celičnim procesorjem. Zato je Sony razen strojne arhitekture predstavil tudi strukturo programske celice. Gre za shrambo za vse ukaze in podatke, ki zaženejo celični procesor. Stari koncept programa, ki teče na enem procesorju, je zamenjala zbirka apulet (podatkovnih objektov in kode), napisanih na tak način, da se lahko izvajajo v posameznih SPE-jih, tej zbirki pa so pridružene vse krmilne informacije, ki PPE-ju omogočajo koordinacijo. Programska celica je kot nek miniaturen operacijski sistem, ki omogoča nadzor nad komunikacijo znotraj celičnega procesorja in več celičnim procesorjem omogoča skupno delo na večjih problemih. Tako je arhitektura celičnega procesorja popolnoma nadgradljiva. Programerji bodo seveda morali predelati aplikacije, tako da bodo te lahko uporabljale gradnike apulet in celic, a ko bo ta infrastruktura vzpostavljena, bo strojna oprema samodejno razporedila celice med strojno opremo, ki je na voljo.

REALNA TLA

Zdaj vas gotovo zanima, kaj o vsem tem pravijo pri Intelu. Ali člani upravnega odbora samo tiho zdijo in prodajajo delnice, ker se bojijo, da bodo kar takoj propadli, ko bo PS3 naslednje leto prišel v prodajo? Sploh nas ne preseneča, da pri Intelu dvomijo v to, da bi celični procesor kdaj postal resnično razširjen. Nick Knupffer, predstavnik za stike z javnostjo pri Intelu je preprosto povedal, da so vse to doslej slišali že velikokrat.

"Dokler se na trgu ne pojavijo dejanski izdelki, lahko o možnosti uporabe celične tehnologije samo špekuliramo, je pa

Celični procesor proti x86

Dame in gospode, stavnice je sprejel

Celični procesor je boljši, ker

1. je hitrejši; veeeeeliko hitrejši zaradi samo zasnove;
2. bo proizvodnja cenejša, zaradi enostavne, modularne zgradbe;
3. je nadgradljiv; za zvišanje zmogljivosti jih je potrebnih samo več;
4. je optimiziran za računanje, ki najbolj obremenjujejo procesor, kot je vektorizacija;
5. lahko procesiranje enakomerno razdeli glede na število celičnih procesorjev, ki so na voljo v omrežju ali preko brezžične povezave.

x86 je boljši ker

1. obstoječe programske opreme ni potrebno v celoti prepisati;
2. je zaradi strojne abstrakcije programiranje enostavnejše;
3. večina programske opreme enot za paralelno izvajanje operacij ne izkorišča učinkovito;
4. večine programov ni mogoče v celoti vektorizirati in ker že imamo dobre grafične koprocesorje za tiste, ki znajo;
5. celični procesor ima kar dvakrat več tranzistorjev kot Pentium 4, kar pomeni dvakrat več energije in toplote.

V srcu PlayStationa

Prvi pogled na novo konzolo

V času pisanja tega prispevka je Sony načrtoval napoved PS3 za čas tik pred sejmom E3, na trgu pa bi se naj konzola pojavila enkrat leta 2006. Proizvajalci, ki sodelujejo pri razvoju konzole, pa so razkrili nekaj podrobnosti o končnih specifikacijah PS3. Najverjetneje bo konzolo mogoče dobiti v dveh izvedbah, in sicer konzolo, ki bo delala kot domači center za zabavo, in malce okrnjeno različico za igralce, cena pa naj ne bi presegla 120 tisočakov. To, da bosta imeli obe različici štiri celične procesorje, že vemo. Kaj pa ostala oprema?

nVidiina grafika

Kljub blazni procesorski moči celičnega procesorja je Sony v PS3 vključil še nVidin procesor, zadolžen za grafiko. Ta bo razvijalcem olajšal prehod, bo pa čisto nov čip.

Blu-ray

Sonyjev format optičnih diskov naslednje generacije ima petkrat višjo kapaciteto kot standardni DVD-ji, a je z njimi tudi združljiv za nazaj. Tako boste lahko na PS3 poganjali tudi filme in igre za PS2.

Trdi disk

Ta je že na voljo kot dodatek za PS2, v PS3 pa bo očitno že vgrajen. Tako bo položaje v igrah mogoče normalno shranjevati, istočasno pa bo omogočeno tudi shranjevanje z interneta snetih dodatkov in popravkov za spletne igre.

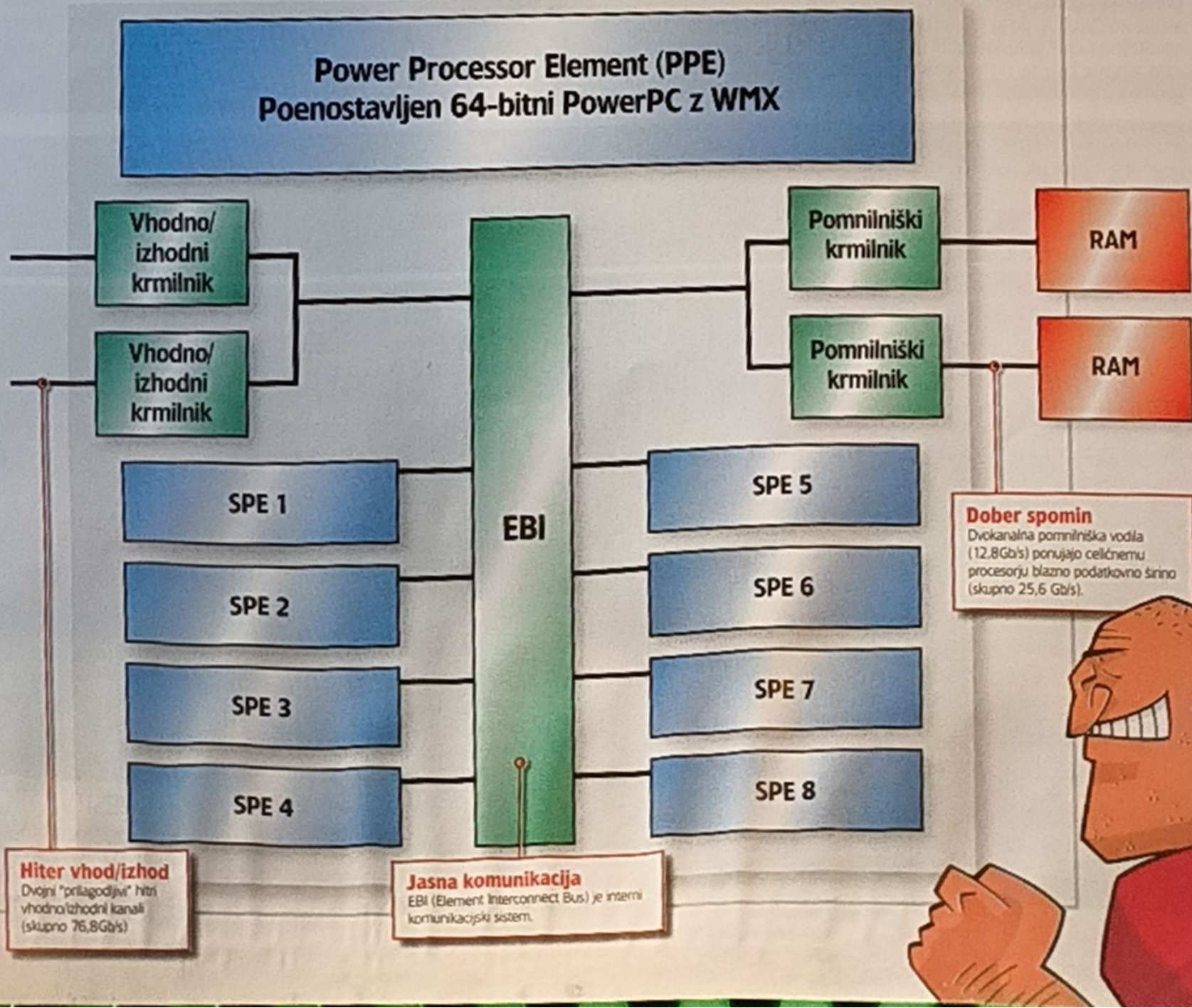
kar malce težko verjeti, da bi lahko snovalci novih procesorjev na svojo stran pridobili skupnost razvijalcev programske opreme, s čimer bi zagotovili splošen trg, podoben trgu PC-jev. Razvijanje programske opreme za tako radikalno novo arhitekturo je izjemno težko, saj zahteva ogromno časa in močno upočasni pojav izdelka na trgu."

Takšno razmišljanje je seveda do neke mere razumljivo in brez PlayStationa 3 bi projekt verjetno ostal na papirju. A PS3 prihaja in vsekakor bo uporabljal celične procesorje. Iz tega lahko zaključimo, da se bo cela vojska razvijalcev programske opreme prisiljena naučiti programiranja za celični procesor, ki se ji bodo pridružili še proizvajalci strojne opreme. Po našem mnenju je zato pojav prvih grafičnih kartic s podporo za celične procesorje samo vprašanje časa. Zakaj se torej ne bi kar odpovedali arhitekturi x86? Trenutno je tako, da Windows vsekakor ne teče na platformah s celičnimi procesorji, priredbe Linuxa zanje pa bomo verjetno kar hitro dočakali. Sicer pa bodo imeli celični procesorji čisto dovolj odvečne moči, da bodo lahko emulirali mikrokodo x86, še posebej za aplikacije, kot sta *Office* in *IE*.

Intel in AMD bosta še letos predstavila večjedrne procesorje, ki bodo zmanjšali prepad med x86 in celičnimi procesorji, zato je jasno, da bitka še zdaleč ni končana. Sony je doslej že posegal po zvezdah in zgrešil – Emotion Engine za PlayStation 2 bi se naj pojavil še v drugih napravah, pa se nikoli ni prijel; po drugi strani pa je razvoj osebnih računalnikov neprekinjena veriga sprememb, na katero so kot biseri nanizane radikalne inovacije, ki jih je neusmiljeno zdrobila stara programska oprema. Mogoče je videti, da je celični procesor zapisan isti pogubi kot vse ostale "levičarske" inovacije zadnjih 20 let, a le če bo Intelu uspelo še naprej višati zmogljivosti procesorjev. Trenutno je nekje okoli 4GHz največ, kar bi lahko zmogli trenutni procesorji, zato iščejo mojstri čipov rešitve v boljšem vzporednem delovanju. In to je prav tisto področje, na katerem bo celični procesor nevaren tekmec.

Desetjedrni Pentium bi bil veliko večji, veliko bolj vroč in veliko dražji od celičnega procesorja, po zmogljivostih pa se ne bi mogel kosati z njim. Če se celični procesor ne bo pojavil v osebnih računalnikih, se nas bo pač več odločilo za nakup PlayStationa 3. **PCF**

OD BLIZU ARHITEKTURA PROCESORJA



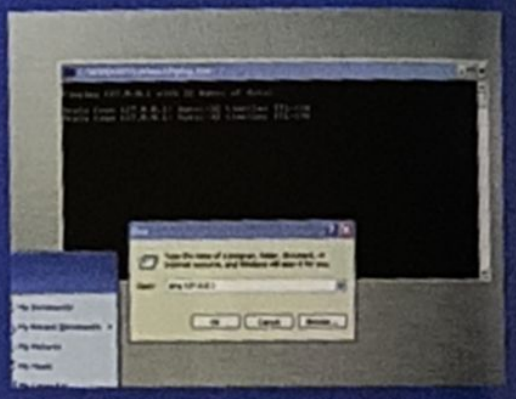
minute za popravilo

Na teh straneh boste našli hitre rešitve za težave, ki že dalj časa razjedajo vaš PC

Pa če mesečno služite na borzi delnic ali pa za drobiž strežete mastne hamburgerje v kakšni zanikrni beznici, obstaja velika verjetnost, da si lastite PC... in če ga nimate, smo, odkrito povedano, precej presenečeni, da ta tekst sploh berete. Ravno tako skoraj gotovo drži, da je vaš računalnik ob redni uporabi na neki točki enostavno nehal delovati kot bi moral. Ta članek naj bo avtocesta do vaše nirvane brez tehničnih težav.

Internet
PREKINITEV KOMUNIKACIJE

"PC mi ne dovoli dostopa do interneta"



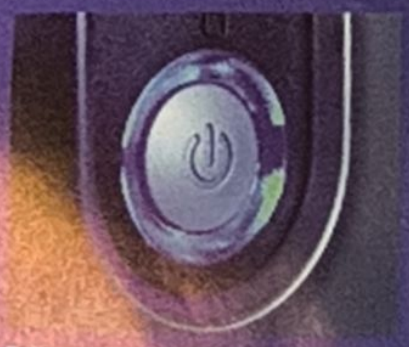
Obnova naslova IP vas bo spravila nazaj v omrežje prej kot rečete keks.

Povezava do interneta je za nekatere ključnega pomena – sam bog ve, kako bi se mi znašli brez spleta – a če vaš spletni brskalnik ne najde več nobene strani in vsi simptomi kažejo, da je internet izginil z obličja Zemlje, morate najprej preveriti povezljivost vašega sistema. Da bi to storili, v **Start→Run** vtipkajte **ping 127.0.0.1**. Tako se boste prepričali, da protokol TCP/IP na vašem PC-ju deluje brez težav. Brez njega namreč ne boste prišli posebej daleč. Ko ste se prepričali, da je s protokolom TCP/IP vse v redu, poskušajte s pingom kakšnega drugega računalnika v omrežju. Poskusite recimo odtipkati **ping 192.168.0.2**. Če to odpove, poskusite obnoviti vaš naslov IP. To lahko storite tako, da v okence Run natipkate **cmd**, nato pa tam odtipkate **ipconfig /renew**. Vašemu PC-ju bo tako usmerjevalnik dodelil povsem svež naslov IP.

DALJŠE REŠITVE
» Preverite kable
» Ponovno zaženite usmerjevalnik
» Pokličite tehnično pomoč

Zagon
NE DELUJE

"Računalnik noče zagnati Windows XP"



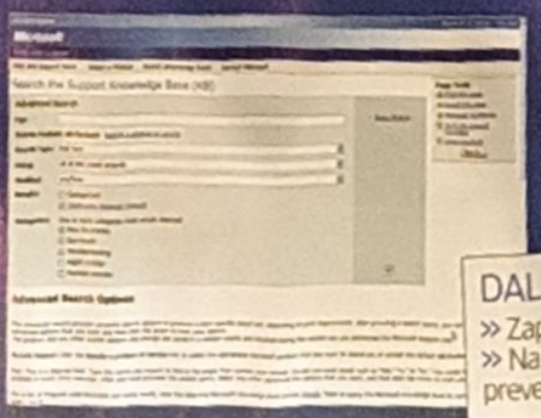
Težave z zagonom PC-ja? Ugotovite, kako resna je situacija.

Če se vaš računalnik noče zagnati kot bi se moral in se pri tem zgovarja na okvarjeno datoteko boot.ini, izbrskajte CD z Windows XP, ga vstavite v pogon in ponovno zaženite računalnik. Tako boste prišli v **Recovery Console** – nekaj, s čimer se boste morali dobro spoznati, če bodo stvari pogosto šle narobe. Ko boste izbrali način namestitve in vnesli administratorsko geslo, natipkajte v ukazno vrstico **bootcfg/rebuild**. Ko boste pritisnili [Enter], boste dobili vprašanje, če želite, da se zagonski sekvenci doda namestitev XP – odgovorite z **Yes**, ko bo to potrebno. Ko se pojavi zahteva "Enter Load Identifier", vtipkajte celotno ime vašega operacijskega sistema, na primer: **Microsoft Windows XP Home Edition**. Ko se na koncu od vas zahteva "Enter OS load Options", vnesite **/fastdetect**, pritisnite [Enter] in vaš sistem se bo spet lahko hvalil s staro lepoto.

DALJŠE REŠITVE
» Ponovno namestite Windows
» Pri zagonu uporabite *BartPE*

"Moj PC se ne odziva, ko ga poskušam ugasniti"

V devetih primerih od desetih se bo vaš PC ugasnil, ko mu boste to ukazali (morda tudi kdaj, ko mu tega ne boste izrecno povedali). Če se vaš strojček večkrat obesi in preneha odzivati, ko ga hočete ugasniti, ob naslednjem zagonu skočite v varni način (pritisnite [F8] pred zagonom). Če se sistem od tu ugasne brez težav, vaše težave gotovo izvirajo iz gonilnika za eno izmed naprav. Pojdite v **Device Manager** – če je tu ob kateri izmed naprav klicaj, ste verjetno našli vir svojih težav. Napravo odstranite in jo ponovno namestite ter nato preverite, če ste dosegli izboljšavo.



Microsoft vsem svojim uporabnikom ponuja dobro in pregledno spletno pomoč.

DALJŠE REŠITVE
» Zaprite programe v ozadju
» Na **support.microsoft.com** preverite konflikte gonilnikov

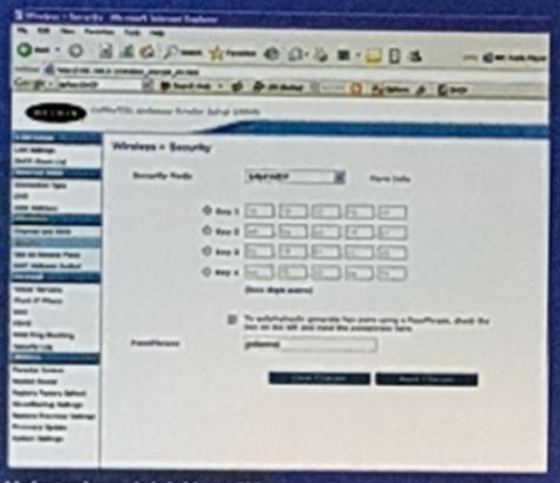
Internet

PRESTOPNIKI BODO USTRELJENI

"Mojo brezžično povezavo kar naprej uporabljajo neznanci"

Vaše domače brezžično omrežje lahko občasno izgubi varnost in morda boste ravno takrat ugledali nemarnega hekerja, ki je parkiral pred vašo hišo in morda celo s kredo na steno zarisal znak, ki bo vsem njegovim kolegom povedal, da je tam na voljo brezplačen internet. V takem primeru naj bo vaša prva reakcija ta (poleg tega, da prepleskate hišo), da s pomočjo nastavitev na usmerjevalniku omogočite **Wireless Encryption Protocol** – nastavite **128-bitnega**. To bo gospodu Povprečnežu onemogočilo dostop do vaše povezave. Da pa bi imeli kakršno koli možnost proti gospodu L33t haxOrju, omejite dostop do omrežja samo na naslove MAC vaše omrežne opreme. V pomoč je lahko tudi omejitev števila dovoljenih naslovov IP s pomočjo DHCP – v omrežju treh računalnikov dovolite samo naslove med 192.168.0.1 in 192.168.0.4.

DALJŠE REŠITVE
» Okoli hiše zgradite kovinsko kupolo
» Pojdite nazaj na žice



Nekateri prodajalci brezžične mrežne opreme nudijo nasvete za varnost na svoji spletni strani.

"Internet deluje prepočasi"

Samo trenutek, morda nakup 2Mb povezave do interneta le ni tako nujen – obstaja še en način, kako pospešiti vaše vsakodnevno brskanje po širjavah interneta. Če boste določene spletne strani obiskovali pogosteje, lahko prepričate vaš računalnik, da ne začne vsakič znova snemati vsakega elementa te strani. To preprosto storite tako, da povečate velikost predpomnilnika, namenjenega brskanju. Sicer boste žrtvovali nekaj prostora na disku, zato pa bo večji del vaše najljubše strani (slike in podobno) ostal na vašem računalniku dlje in vaš brskalnik ne bo več po nepotrebnem trošil pasovne širine. V Internet Explorerju pojdite na **Tools→Internet Options→General**, nato kliknite **Settings** pod **Temporary Internet Files**. Tukaj boste našli drsnik, ki odmerja velikost predpomnilnika. Splača se tudi občasno defragmentirati trdi disk, da bo ta deloval tako učinkovito, kot je le mogoče – defragmentacija je potrebna najmanj po vsaki namestitvi novega programa. Lahko tudi nastavite PC, da bo zagnal defragmentacijo trdega diska samodejno ob določenem času. Poiščite orodje pod **Accessories→System Tools.**

DALJŠE REŠITVE
» Nadgradite vašo povezavo
» Pokličite tehnično pomoč
» Odstranite spyware

Avdio in video

NERODNO JECLJANJE

"Video se ne predvaja povsem pravilno"

Težave s predvajanjem video vsebin so v večini primerov povezane z video kodeki, ki niso prisotni ali pa so tako ali drugače okvarjeni. Če recimo želite predvajati datoteke DivX, boste potrebovali kodek DivX – tega dobite na **www.divx.com**. Preverite tudi, če je vaša različica DirectX najnovejša in če pravilno deluje. Da bi to storili, odtipkajte **dxdiag** v vrstico Run in si poglejte podatek o različici. Primerjajte svojo vrednost s tisto na **www.microsoft.com/windows/directx**, kjer boste tudi dobili novejšo različico, če bo to potrebno. Če ste namestili potreben kodek, pa ta še vedno ne funkcionira pravilno, poženite orodje *Sherlock Codec Detective* (na **www.updatexp.com/sherlock-codec-detective.html** ali na našem disku), ki bo pregledalo vaš računalnik in skušalo ugotoviti, kje vas čevelj žuli.

DALJŠE REŠITVE
» Zaprite programe v ozadju
» Dokupite pomnilnik ali hitrejši procesor

"Zvok na PC-ju ne deluje kot bi moral"

Le kako boste uživali ob veličastnih zvokih prebujanja Windows XP, če zvok na vašem računalniku ne deluje dobro? Skočite v Device Manager (**System Properties→Device Manager**) in se prepričajte, da pred izbiro **Sound, video and game controllers** ni rumenega klicaja, ki označuje napako (WinXP včasih samodejno označi nabor čipov za zvok kot "unsuported Crystal Fusion device", česar si ne želite). Če je klicaj tam, boste morali ponovno namestiti ali nadgraditi gonilnik za zvočno kartico. Vaša naslednja postaja je **Sounds and Audio Devices** na nadzorni plošči. Tu preverite, če je vaša zvočna kartica izbrana kot privzeta avdio naprava – Windows XP se včasih "modro" odloči, da bo raje uporabljal zvočni čip, integriran na vaši osnovni plošči.

DALJŠE REŠITVE
» Pravilno priključite kable
» Vklopite zvočnike
» Povečajte glasnost

Pošasten zvočni sistem je odlična stvar, če ga Windows najde. Rešitev je na nadzorni plošči.

Windows
IZGINI ŽE ENKRAT

"Ne morem izbrisati datotek s svojega trdega diska"

Povedali so nam, da lahko uporabimo neko "zmerno silo", da se znebimo vsiljivcev v našem domu. Ampak kaj, za vraga, naj storimo, ko ne moremo zbrisati datoteke z lastnega trdega diska? Jasno je, da ne bomo mogli izbrisati datoteke, ki je odprta, dokler je ne bomo zaprli. Če ima datoteka denimo končnico *.avi*, jo poskusite preimenovati, tako da bo brez končnice; morda jo bo to rešilo oprijema aplikacije, ki jo je uporabljala. Poglejte tudi nadzornik opravil (do njega pridete s kombinacijo **[Ctrl]+[Alt]+[Del]**), kjer boste pod sekcijo **Processes** našli program, ki še vedno teče in uporablja sporno datoteko. Če na primer teče aplikacija wmplayer.exe, morda ne boste mogli zbrisati datoteke atomikharmonik.mp3 in drugih avdio in video datotek. Kot vaša zadnja rešitev naj vam služi *AbsloluteShield FileShredder* (na priloženem disku ali na www.sys-shield.com/fileshredder.htm), ki bo nadležneža gotovo odgnal.

Windows včasih zaklene datoteke, ki jih uporabljate. Zaprli jih boste z izletom v Task Manager.

DALJŠE REŠITVE
» Zbrišite datoteke po varnem zagonu
» Razstrelite trdi disk

"Izgubil sem geslo za dostop v Windows XP"

Izgubiti geslo ni nikoli posebej pametno, še posebej če gre za geslo za dostop v Windows. Če pa se vam je že uspelo zakleniti iz sistema Windows in pojesti ključ, si najprej vzemite čas, da razmislite o svoji neumnosti. Ste že končali? Dobro. Da bi se zdaj spet prebili v Windows, uporabite NT *Password & Registry Editor* (na našem disku ali na **http://home.eunet.no/cpnordahl/ntpasswd**). Ko boste končali s procesom, boste morali ustvariti zagonski disk – disketo ali CD – s katerim boste oživili vaš sistem. Zdaj določite enoto CD ali disketnik kot enoto, s katere se bo zagnal sistem, ponovno zaženite vaš računalnik in uporabite orodje za razbijanje ključavnice na vratih do vašega uporabniškega računa. Tako boste dobili poln dostop do vašega PC-ja in lahko boste nadaljevali z običajnimi opravili. Ko bo vaš PC enkrat na nogah, morda ne bi bilo neumno, da si vaše geslo za Windows nekam zapišete in ga shranite na varno mesto, zapomnite pa si tudi, kam ste položili zagonski disk, ki ste ga ustvarili. Če se boste kdaj spet znašli v podobni situaciji (ne bodite tako zelo prepričani, da se ne boste) vam bo ta disk znatno skrajšal dolžino procedure.

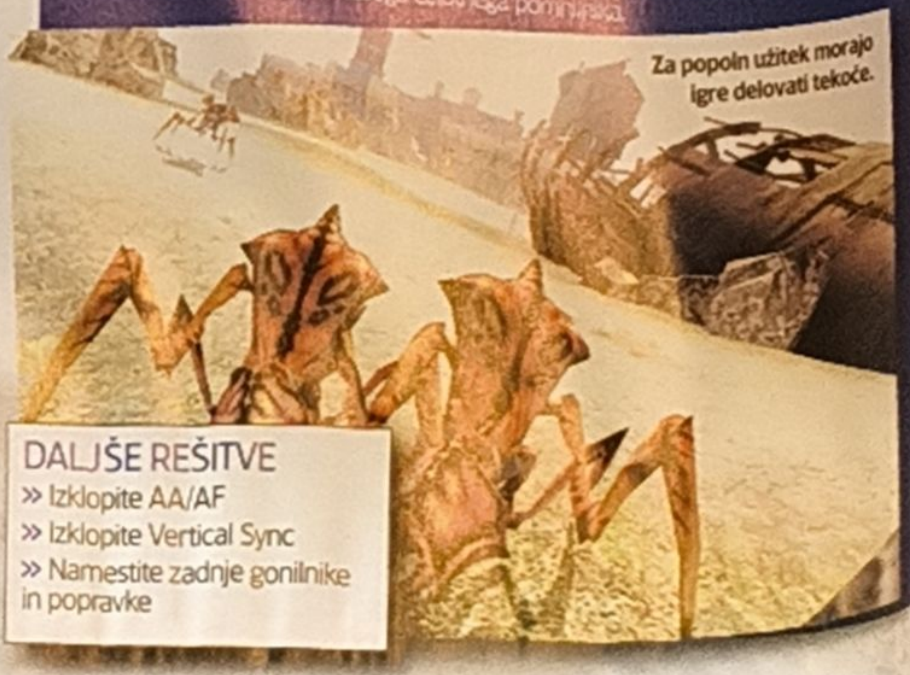
DALJŠE REŠITVE
» Kot "Administrator" se vpišite brez gesla
» Ne bodite tako pozabljivi
» Ponovno namestite XP

"Izgubiti geslo ni nikoli posebej pametno, še posebej če gre za geslo za dostop v Windows"

Igre
STE OPUSTILI UPANJE?

"Delovanje mojih iger je resnično prepočasno"

Na žalost je delovanje iger v veliki meri odvisno od vaše strojne opreme. Kljub temu pa vam ne bomo svetovali, da si kupite novo grafično kartico – to ne bi bilo nobeno popravilo, kajne? Prva stvar, ki jo morata preveriti, je vaša nastavitev **AGP Aperture**. Ta določa, koliksen del glavnega pomnilnika lahko vaš sistem uporabi za shranjevanje tekstur in podobnih reči. Najboljše rezultate boste dosegli, če bo ta vrednost približno na polovici vašega celotnega pomnilnika.



Za popoln užitek morajo igre delovati tekoče.

DALJŠE REŠITVE
» Izklopite AA/AF
» Izklopite Vertical Sync
» Namestite zadnje gonilnike in popravke

Strojna oprema

TEŽAVNA NAMESTITEV

"Na moj pogon SATA ne morem namestiti Windows XP"

Končno ste kupili super hiter trdi disk SATA, ki zmore 10.000 obratov na minuto – konec je dolgih dostopnih časov, pred vami pa so dnevi tehnološkega razsvetljenstva. No, fantaziranje se grobo konča, ko ugotovite, da namestitveni program Windows XP sploh ne ve, da ta trdi disk obstaja. Razlog za to zelo omejeno oziroma ničelno podporo se skriva v dejstvu, da je bila tehnologija SATA ob izidu Windows XP šele v povojih. Dobra novica je, da lahko med pripravo na namestitev XP pritisnete [F6], kar vam bo omogočilo, da poženete gonilnike SATA RAID vaše osnovne plošče in vse bo spet v redu. Razen, če ste brez disketne enote – v tem primeru je najboljša rešitev, da sistem namestite na običajen pogon IDE, nato pa s pomočjo orodja, kakršno je *Norton Ghost* ali *Powerquest DriveImage* klonirate namestitev na vaš disk SATA, ko je XP enkrat že zbujen.

Pogone SATA Windows XP včasih ne prepozna.

DALJŠE REŠITVE
- Uporabite pogon IDE
- Počakajte na Longhorn
- Kupite PC z nameščenim sistemom

"Grafika je zelo čudna"

Se vse skupaj zatika, ko skušate pomakniti sliko na zaslonu? Je ločljivost nekam čudna? Če ste priča kateri izmed teh napak ali če pride do česa podobno nenavadnega pri prikazu slike, so verjetno zmešani gonilniki grafične kartice – pogost stranski učinek, ko jih nadgrajujete. Če ponovna namestitev ni pomagala, se jih znebite z *Driver Cleaner Pro* (na priloženem disku ali na **www.drivercleaner.net**) in jih namestite povsem na sveže. Če imate na zaslonu posamezne pike, ki se ne odzivajo, je kriv vaš zaslon LCD – vprašajte prodajalca, če vam ga bo zamenjal.

Stari gonilniki lahko zavirajo delovanje.

DALJŠE REŠITVE
- Preverite kable
- Ponovno namestite gonilnike
- Spremenite osveževanje, ločljivost in/ali grafično kartico. Oprostite.

Programi

UŽIVAJTE V RAZGLEDU

"Vse kaže, da so moji dokumenti okvarjeni"

Razen če ste v dokument resnično želeli zapisati nesmiselna zaporedja znakov, kot so ".#%:, imate pred seboj zelo verjetno okvarjeno datoteko. Da bi jo rešili, jo poskusite najprej shraniti kot obogaten tekst (.rtf). Če to ne pomaga, odprite dokument in izberite **File→Save as web page**. To bi moralo odstraniti okvarjene dele, saj boste *Word* prisilili, da bo dokument obnovil in sproti brisal, kar mu ne ustreza. Če še to ne pomaga, potem vam ne moremo svetovati drugega kot: berite spodnji okvir.

DALJŠE REŠITVE
- Ročno odstranite okvarjen del teksta
- Tekst napišite znova

"Word se noče odpreti in se naključno zapira"

Torej, Microsoftov *Word* se noče odpreti? Naj to ne bo izgovor za prepozno oddajo seminarskih nalog in poročil, vi lenoba, vi – poskusite zadevo popraviti. Zaženite *Word*, tako da vnesete **winword.exe /a** v okvirček Run (**Start→Run**). Če to pomaga, gre verjetno za težavo s pokvarjeno predlogo. Pojdite v mapo **C:\Documents and Settings\<uporabniškoime>\Application Data\Microsoft\Templates** in izbrišite vse datoteke Normal.dot (nekaj jih bo morda celo skritih). Če imate težavo s sesedanjem programa, si v registru oglejte **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\x.0** in izbrišite mapo Data znotraj *Word*. **PCF**

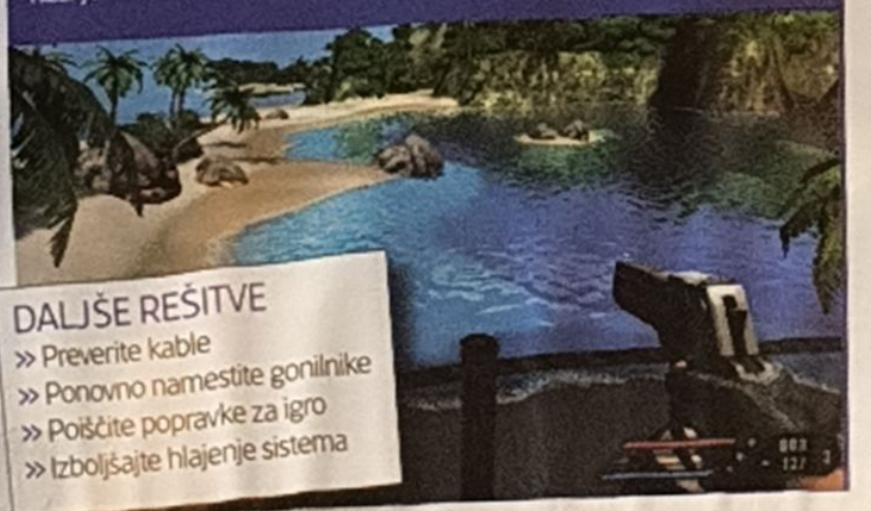
DALJŠE REŠITVE
- Ponovno namestite *Word*
- Uporabljajte *OpenOffice.org*
- Preverite bližnjice

Igre

PROGRAMSKE TEŽAVE

"Igre se mi sesujejo brez nekega pametnega razloga"

Če se vaše igre sesujejo ali zamrznejo zelo pogosto, potem se boste morali zateči k diagnostiki. Najprej preverite temperaturo vašega procesorja s programom *SpeedFan* (na disku ali na **www.almico.com/speedfan.php**). Meritev izvedite po tem, ko ste nekaj minut igrali igro, ki se pogosto samomorizira. Čeprav se vaš procesor in grafična kartica vedeta hladno kot led in stabilno kot beton med običajnimi opravili, lahko nenaden dvig temperature pri veliki obremenitvi povzroča izpade. Začasna rešitev je zaviranje delovanja – omejite hitrost vodila procesorja v BIOS-u ali pa uporabite *Coolbits* (nVidia) ali *Rodlinker* (ATI) za nižanje frekvence procesorja in pomnilnika na grafični kartici.



DALJŠE REŠITVE
- Preverite kable
- Ponovno namestite gonilnike
- Poiščite popravke za igro
- Izboljšajte hlajenje sistema

LCD ZASLONI AOC

LCD TV AOC 2054-2Ea

129.990 SIT

Velikost: 20.1"
Resolucija: 800x600 SVGA
Barve: 16,7 Mio
Osvetlitev: 500 cd/m2
Kontrast: 500:1
Vidni kot: H:160 / V:120
Video sistem: PAL/SECAM, NTSC
Vmesniki: SCART, (RGB, CVBS)
Dimenzije: 696x446x251 mm
Teža: 9kg

VGRAJEN TV TUNER

AOC EYES VALUE

3 LETA GARANCIJE LCD AOC

LCD zasloni

725 zvočniki 17": **59.990 SIT**

729A zvočniki, DVI, vrtljiv ekran 17": **74.990 SIT**

925 19": **79.990 SIT**

929 19" USB, DVI **89.900 SIT**

LCD TV GTV 3003

GERICOM

Poleg podstavka priložen tudi nosilec za na steno.

Velikost: 30"
Ločljivost:1280x768
Barve: 16,7 Mio
Osvetlitev: 500 cd/m2
Kontrast: 500:1
Vidni kot: H:170 / V:170
Video sistem: PAL/SECAM
Vmesniki: SCART, RGB,Composite, S-Video, VGA, Avdio

NOV MODEL !!!

269.900 SIT

2 LETI GARANCIJE

GERICOM

LCD ZASLONI neovo

Touch Screen Neovo TS-15S, 15": **179.990 SIT**

Neovo M17S 17" DV, zvočniki **74.990 SIT**

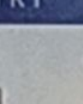
Neovo M19S 19" DV, zvočniki **101.990 SIT**

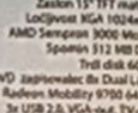
Neovo F415, 15": **46.990 SIT**

Neovo F417, 17": **59.990 SIT** *NeoV optični filter

Neovo F419, DVI, 19": **86.990 SIT**

* Neovo E-17A, zvočniki, 17": **88.990 SIT**
* Neovo E-19/E-19A, zvočniki, DVI, 19": **132.990 SIT**
* Neovo X15AV (Avdio/Video) 15": **91.990 SIT**
* Neovo X17AV (Avdio/Video) 17": **108.990 SIT**
* Neovo X19AV (Avdio/Video) 19": **156.990 SIT**
* Neovo X20AV (Avdio/Video) 20": **285.990 SIT**



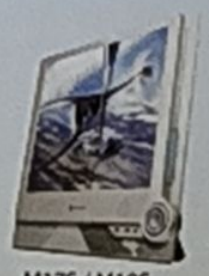


neovo

3 LETA GARANCIJE

neovo

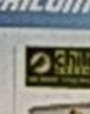
Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!



M17S / M19S

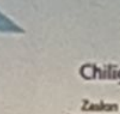
NEOVO LCD DODATKI

TV Tuner NEOVO TV-02



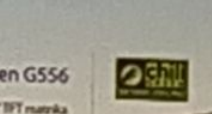
32.990 SIT

Zvočniki SPK01



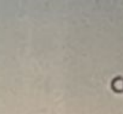
8.990 SIT

Nosilec za pritrditev na steno



6.990 SIT

Pritrditvena roka



33.990 SIT

OBDARITE SVOJCE - NOVE NIŽJE CENE NA www.anni.si

anni

PRENOSNI RAČUNALNIKI

chili GREEN GERICOM

Chiligreen G733

Zaslon 15.1 TFT XGA matrika
Ločljivost XGA 1024 x 768
Intel Celeron 2800
Spomin 256 MB DDR
Trdi disk 40 GB
DVD zapisovalec
Grafična k. Intel 3D integrirana
Zvočna kartica 3D Full Duplex
2x USB 2.0, drsna ploščica,
PCMCIA 1x Type II, VGA izhod,
IrDa, paralelni, PS2
Modem 56 kbps
Baterija: Li-Ion

189.900 SIT

Chiligreen D400K

Zaslon 15" TFT matrika
Ločljivost XGA 1024x788
AMD Sempron 3000 Mobile
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
ATI M11 Radeon Mobility 9700 64 MB
3x USB 2.0, VGA-out, TV-out,
Firewire, LAN 10/100,
1x PCMCIA Type II,
čitalec spominskih kartic,
IrDA, PS/2, paralelni port,
serijski port
Modem 56 kbps
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

264.900 SIT

Chiligreen G556

Zaslon 15.1" TFT matrika
Ločljivost SXGA 1400x1050
Intel Centrino 1.6 GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
VGA ATI M11 9700 128 MB
Zvočna kartica AC 97 5.1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, IrDA, VGA-out,
paralelni port
TV-out, Drsna ploščica
Modem 56 kbps
WLAN, mrežna 10/100
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

314.900 SIT

Chiligreen D47EV

Zaslon 17" TFT matrika
Ločljivost WXGA 1440x900
Intel Pentium 4 3.06 GHz Mobile
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 80 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
VGA ATI M11 9700 128 MB
Zvočna kartica AC 97 5.1
Čitalec spominskih kartic 6 v1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, paralelni port,
TV-out, IrDa,
TV TUNER + daljinski upravljalec
Drsna ploščica
WLAN, mrežna, 10/100
Modem 56 kbps
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

379.900 SIT

GERICOM Humer Celeron

15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024x768,
Intel Celeron2.8 GHz
Spomin 256MB DDR
Grafična k. Intel Xtreme do 64Mb
Trdi disk 40GB
CDRW/DVD COMBO
Zvočna kartica 16bit full duplex
5x USB 2.0, VGA izhod, TV-izhod,
Faxmodem 56k V.90
Mrežna 10/100
Baterija Li-Ion
Dimenzije 39x345x282 mm
Teža 3.5 kg

169.900 SIT
184.900 SIT
z Win XP Home

GERICOM Excellent

15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024x768,
Intel Celeron M320 1.3 GHz
Spomin 256MB DDR
Grafična k. Intel 852 do 64Mb
Trdi disk 40GB
DVD zapisovalec
Zvočna kartica 16bit full duplex
Drsna ploščica
PCMCIA 1x Type II
3x USB 2.0, VGA izhod, TV-izhod,
FireWire IEEE 1394
Faxmodem 56k V.90
Mrežna 10/100, WLAN
Baterija Li-Ion
Dimenzije 38x328x278 mm
Teža 3.1 kg
DARILO: TORBICA

189.900 SIT
204.900 SIT
z Win XP Home

AKCIJA

GERICOM EGO

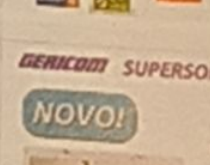
15" zaslon TFT matrika,
Ločljivost 1024 x 768,
Intel Pentium M CENTRINO 1.5 GHz
Spomin 512MB DDR
ATI Radeon Mobility 9700 64MB
Trdi disk 60GB,
DVD zapisovalec
Zvočna k. 16bit, TV izhod,
3 x USB 2.0,
PCMCIA, FireWire,
Pro Wireless 2100 3B mini
Smart Li-Ion baterija,
VGA izhod, Paralelni port,
Čitalec kartic 4 v 1,
Dimenzije 33x330x280 mm,
Teža: 2,6 kg
DARILO: USB TV TUNER

VRHUNSKI MODEL!!

329.900 SIT
344.900 SIT
z Win XP Home

GERICOM SUPERSONIC PCIe (PCI EXPRESS)

NOVO!



15.4" zaslon **TFT WXGA CRYSTAL BRIGHT 1280x800**
Intel Centrino Pentium 740 **1.73GHz,**
Intel 915PM Chipset,
Spomin 512MB **DDR2,**
G. k. **nVIDIA GeForce GoDDR2 PCIe,**
Trdi disk 80GB,
DVD zapisovalec Dual Layer,
TV TUNER - RADIO FM
+ daljinski upravljalec,
Zvočna kartica,
PCMCIA 1x Type II 4x USB 2.0,
VGA izhod, TV-izhod,
FireWire IEEE 1394, IrDa,
Čitalec spominskih kartic 5v1,
Faxmodem 56k V.90,
Mrežna 10/100, WLAN,
Baterija Li-Ion,
Teža 2.8 kg,
DARILO: TORBICA

369.900 SIT
384.900 SIT
z Win XP Home

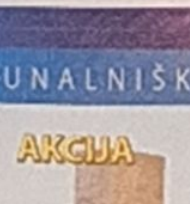
Windows XP Home Edition

RAČUNALNIŠKI SISTEMI anni

ANNI RUBIN

AKCIJA

Cena z DDV brez monitorja:
91.990 SIT
115.990 SIT
z Win XP Home



Osnovna plošča z integrirano zvočno in mrežno kartico+USB 2.0 +SATA
Procesor AMD Sempron 2800, Socket A, BOX
takeMS spominski modul DDRAM 512MHz, 400MHz
Trdi disk 80GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Diskretna enota 3.5", 1.44MB
takeMS
G. k. Excalibur ATI RADEON 9250/64bit 128MB DDR, DVI
Ohišje Midi tower ATX, 430W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška optična PS/2
Podloga za miško
Aktivni zvočniki
AMD
DARILO: CD-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kosov

ANNI BISER

AKCIJA

Cena z DDV brez monitorja:
86.990 SIT
110.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča z integrirano zvočno 5.1 in mrežno kartico+USB2.0+SATA+RAID, Dual DDR
Procesor Intel Celeron 330 2.6GHz/533,S478,256kC,BOX
takeMS spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 80GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
takeMS
Diskretna enota 3.5", 1.44MB
Grafična kartica ATI Radeon 9250/64bit, 128MB, DDR, DVI, TV
Ohišje Midi tower ATX, 430W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška optična PS/2
Podloga za miško
Aktivni zvočniki
DARILO: CD-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kosov

AMD Athlon 64

AKCIJA

ANNI BRILJANT

Cena z DDV brez monitorja:
135.990 SIT
159.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča Asus K8N
nForce3-250, Soc754,DDR 400, LAN 1GB, SB
takeMS
Procesor AMD Athlon 64 3000 Box
takeMS spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk 120GB, SATA 7200rpm, 8MB cache
DVD Recorder NEC-3520A, dvoslojno zapisovanje (2m)
Diskretna enota 3.5", 1.44MB, črna
Grafična kartica ATI RADEON 9600, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje MidiTower, 430W, front USB črno/srebrni
Podloga za miško

DARILO: CD-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kosov

ANNI SAFIR

Cena z DDV brez monitorja:
159.990 SIT
183.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča Asus P4P800-SE
i865PE, FSB800, DualDDR 400, SB
Intel P4, 3.0GHz/800K, 1024kC, Prescott
takeMS spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz (2x256MB) Dual
Trdi disk 120GB, ATA, 7200rpm, 8MB cache
DVD Recorder NEC-3520A 16x (2m,dvoslojno zapisovanje (2m)
Diskretna enota 3.5", 1.44MB, vgradna, (črna)
Grafična kartica ATI RADEON 9600,128MB DDR, DVI, TV
Ohišje MidiTower 430W, front USB2.0+SB+FW (črno/srebrni)

DARILO: CD-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kosov

takeMS

*Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Za morebitne tiskarske napake ter spremembe cen ne odgovarjamo. Slike so simbolne.

Mostnica 7a, 1236 Trzin, Telefon: (01) 5 800 800

SLAVA MU!

Ne, ne govorim o nekemu Poljaku, ki je bil v službi v tujini in je pred kratkem izdihnil. Govorim namreč o monitorju CRT. Vse do tokratnega supertesta sem vedno imel raje dober klasičen monitor CRT, saj sem točno vedel, kaj lahko od njega pričakujem. Počasno izrisovanje je nekaj, česar CRT ne pozna, verodostojnost prikazanih barv pa se mi zdi veliko pomembnejša kot več prostora na delovnem mestu, manjša poraba električne energije in manjša obremenitev za oči. Glede na to, da nosim očala že vrsto let, me vse to ni ganilo. Dokler nisem uzrl zmagovalca supertesta, ki je, milo rečeno fantastičen monitor. Ko smo v uredništvu zrli v barve ki jih zmore prikazati SpectraView, smo bili praktično brez besed. NEC je še enkrat pokazal svojo tehnološko premoč in dal vedeti vsem oblikovalcem, ki uporabljajo računalnik, da je čas za zamenjavo. In vse, kar ta hip razmišljam je, ali kdo kupi malo rabljen monitor z diagonalo 22 palcev?

Windows XP Pro x64

Operacijski sistemi z razgledom na prihodnost... str.34

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Med prenašanjem monitorjev je skoraj dobil kilo. Ali pa jo je dobil, pa ne prizna... tako pogumen je naš Andrej.

UROŠ JAUŠOVEC
Svoj PC je odel v zeleno barvo. Ni mu bilo zadosti, zato je na zeleno prepleskal še sobo. Zdaj mu je všeč modra.

BARBARA BANOVIČ
Opravila je trening varne vožnje. Za nagrado je lahko cel mesec (varno) razvažala opremo, ki smo jo testirali.

ALJOŠA HANCMAN
Želel je posneti filmsko avtobiografijo, vendar je bila Nicole Kidman ravno takrat zaposlena z drugimi projekti.

TOMAŽ KOTNIK
Tokrat je na tej strani samo častno omenjen. Ker je bil na dopustu v Egiptu, mu je ostal čas samo še za WoW.

SEBASTJAN OMERZU
Doma je sam izdelal električni izvijač, vendar je namesti premočan motorček. Drago ga je stalo. Dobesedno.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupčijo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Naša ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str.32 Minitest digitalnih kamer
str.34 Windows XP Pro x64
str.38 Toshiba Tecra M2
str.38 Cherry keyboard
str.38 PocketParty
str.38 1200VA Universal UPS
str.38 Batterylife Activator
str. 39 Nikon CoolPix 5900
str.40 BlueFritz! Starter Pack
str.41 Saitek gaming keyboard
str.41 Akasa Eclipse 62
str.42 Akasa Paxpower
str.42 ICP PAC-53HW/ACE-870/A/IP-3S
str.43 Akasa PC Modding Kit
str.43 Samsung TS-E552 External DVD
str.44 Canyon CN-MPOLEDE
str.44 Radeon X850XT PE
str.46 O&O DriveLED V.2.0
str.46 GameDrive
str.47 Norman Ad-Aware SE Professional
str.47 Laplink PDAsync3

Digitalni spomini

Če želite posneti najboljšo video smešnico, boste najprej potrebovali kamero...

Digitalne kamere niso več nobena eksotika, ki bi sodila k družini z mercedesom, dvema vilama, od katerih je ena v mestu, druga ob morju, in dvema mulcema, od katerih je eden razvajen, drugi pa na trdih drogah. Za zelo spodobno kamero boste potrošili okoli 200 tisočakov – 50 manj, če ste zadovoljni z osnovnimi lastnostmi, in kakšnih 50 več, če od življenja vedno pričakujete več. Sicer to res znese za eno solidno slovensko plačo, ampak gre za nakup, ki ga boste opravili morda enkrat ali pa dvakrat v življenju, rezultat nakupa pa bo cela omara trajno shranjenih spominov na smešne, žalostne in vesele trenutke vašega življenja. Ti pa so neprecenljivi.

Na našem testu smo si ogledali tri digitalne lepotice, ki so jih prispevala podjetja JVC, Canon in Sony. Gre za tri stare mačke posla, zato nekih večjih razlik med kamerami nismo pričakovali. Ja, kar pošteno smo se ušteli. Vsak model je skrival kakšno dobroto, ki je pri drugih dveh ni bilo.

CANON MVX350i

Cena 209.990 SIT **Na spletu** www.canon.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11 **89%**

MVX350i je kamera vrhunske izdelave. Ko jo človek prime v roke, dejansko ima občutek, da drži nekaj, kar je vredno dobrih dvesto tisočakov. Od vseh elementov bi morda spremenili le drsnik za zoomiranje, ki ne nudi dovolj oprijema in lahko v ključnem trenutku zdrsne izpod prsta, in neodziven gumb za potrjevanje izbire v meniju. Malo smo živčno trzali tudi zaradi baterije, ki je ves čas dajala občutek, da bo odpadla, a temu se uradno reče iskanje dlake v jajcu.

Ne smete nam zameriti, nekaj napak smo vendar morali najti, saj se poleg izdelave kamera lahko pohvali tudi s sposobnostmi. Takoj zbode v oči 20-kratni optični zoom, analogni vhodi (posebej veseli smo bili vhoda za mikrofon), po višini nastavljivo optično iskalo, v končni fazi pa so tudi posnetki zelo dobri za kamero z ločljivostjo 1,33MP. Čeprav nima širokega zaslona, lahko vseeno snemate v načinu 16:9.

Res odlična kamera, ki vas ne bo pustila hladnega, pa če jo boste samo gledali ali pa z njo tudi kaj posneli. Sicer je cenovno malo nadstandardna, ampak govorimo o tolarjih, za katere boste takoj vedeli, kam ste jih dali in nikoli jokali za njimi.

Podrobnosti	
Ločljivost CCD 1,33 milijona točk	LCD zaslon 2,5 palčni
Format shranjevanja MiniDV	Ločljivost fotografij Do 1.024x768
Optični zoom 20x	Teža 500 g
Priključki USB, FireWire, analogni vhod AV	Dimenzije 7,8 x 7,2 x 13,1 cm

Vredno ogleda PCFormat

JVC GR-D93

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.jvc.com **Prodaja** Trion, 01 563 40 10 **79%**

Nekaj številk nazaj smo že opisali GR-D73E, mlajšega bratca te simpatične napravice, ki je bil, kakor namiguje številka v imenu, šibkejši od predmeta tokratne razprave.

JVC-jeve digitalne kamere so se od nekdaj dobro obnesle pri slabi osvetlitvi. Tudi GR-D93 ni izjema, in lahko rečemo, da v svojem razredu pri tem potolče konkurenco. To za domačega uporabnika ni nepomembno, saj bodo svetlobne razmere pri snemanju domačih filmčkov redko idealne. Za kamero s CCD-jem z 1,33MP dela tudi solidne fotografije in pri tem opravilu pušča uporabniku dovolj svobode pri ročnih nastavitvah.

Na prvi pogled tale JVC ne bo zastrašil začetnikov, saj je pomirjujoče majhen in ima vse gumbe logično razporejene in lično izdelane. Tega sicer ne bi mogli reči za menije, vendar pa ti nudijo kar pestro paleto nastavitev, ko s e človek v njih enkrat najde. Na sprednji strani se bohoti napis "700x digital zoom", ki je tam verjetno samo zato, da bi vam vrgel pesek v oči in prikril dejstvo, da je "pravi", optični zoom, le 10-kratni.

Glavna aduta kamere sta dobri posnetki v slabih razmerah in za digitalno kamero zelo solidno imitiranje fotoaparata. Pohvale vredna je tudi povezljivost.

Podrobnosti	
Ločljivost CCD 1,33 milijona točk	LCD zaslon 2,5 palčni
Format shranjevanja MiniDV	Ločljivost fotografij Do 1.600x1.200
Optični zoom 10x	Teža 500 g
Priključki USB, FireWire, vhod/izhod Mini AV, vhod/izhod S-Video	Dimenzije 7,1 x 9,1 x 11,8 cm

Sony DCR-HC90E

Cena 241.990 SIT **Na spletu** www.sony.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00 **86%**

To moramo napisati takoj, drugače se bomo razpočili od neučakanosti – ločljivost čipa CCD Sonyjevega modela DCR-HC90E je 3,05 milijona točk. Rezultat tega so najlepši posnetki med kamerami na testu. Pika. Druga posebnost tega modela je zaslon LCD velikosti 2,7 palca, ki zmore prikazovati sliko v razmerju 16:9, poleg tega pa je še občutljiv na dotik. Kot smo zapisali pri opisu sorodnega modela HC42E v prejšnji številki, je to dvorezen meč. Na eni strani ima človek pregleden in preprost uporabniški vmesnik, po drugi strani pa je treba pri uporabi posedovati dvoje čistih rok, v nasprotnem primeru se lahko zgodi, da boste morali namesto zapacanega LCD-ja uporabljati iskalo, ki je zaradi majhnosti in nezmožnosti nastavljanja višine še manj uporabno kot običajno.

Videz kamere kazi bela polprosojna plastika na zadnji strani, pa tudi robustna ta zadeva sploh ni. Se pa odkupi z majhnostjo in simpatičnostjo – ko smo imeli vse tri kamere na mizi v uredništvu, so vsi mimoidoči najprej v roke vzeli prav Sonyja.

Na koncu je treba na eno stran tehtnice postaviti visoko ločljivost CCD-ja, na drugo stran pa najvišjo ceno med modeli na testu. Naša tehtnica se je prevesila na stran prve, saj razlika v ceni glede na ostala dva modela ni pretirana.

Podrobnosti	
Ločljivost CCD 3,05 milijona točk	LCD zaslon 2,7 palčni
Format shranjevanja MiniDV	Ločljivost fotografij Do 2.016x1.512
Optični zoom 10x	Teža 440 g
Priključki USB, FireWire	Dimenzije 9,1 x 6,6 x 11 cm

Zaključek

Nobeden izmed modelov se ni mogel pohvaliti s priloženo programsko opremo. Sicer lahko človek tudi z osnovnim programjem in obilico domišljije dela čudeže (ste prebrali glavno temo prejšnje številke *PCFormata*?), ampak čarovnija je lahko kar nekaj korakov bliže, če ima človek pravo opremo – v našem primeru dostojen program za montažo posnetkov. V idealnem svetu bi imeli kamero, izdelano kot Canonov MVX350i, z ločljivostjo CCD-ja, ki jo nudi Sonyjeva DCR-HC90E, in sposobnostmi v slabih razmerah, ki jih premore JVC GR-D93. Na žalost pa živimo na planetu Zemlja, kjer bi tovrstna kombinacija stala toliko, da bi vam želja po nakupu ušla iz glave, še preden bi se vas dobro lotila. Tako se boste morali pač odločiti katera lastnost vas najbolj gane.

EVOLUCIJA

{Loxodonta Africana var. BitDefenderii}

BitDefender slon

Sloni so največji živeči kopenski sesalci. Slonova značilnost je njegov rilec, podaljšana kombinacija nosu in zgornje ustnice, ki ga uporablja za dvigovanje raznovrstnih predmetov. Sloni imajo tudi okle, velike zobe, ki rastejo iz zgornje čeljusti. BitDefender slon je razvil sposobnost uporabe oklov kot obrambo pred škodljivimi programi.

www.parametica.si

PARAMETICA

Parametica d.o.o.
Dunajska 106
1000 Ljubljana
Slovenija
Tel: (01) 5633766
E-pošta: info@parametica.si

bitdefender
secure your every bit

Windows XP Professional x64

Preučili smo novi operacijski sistem, da bi ugotovili, če je tisto, na kar ste čakali

Cena Še ni znana **Proizvajalec** Microsoft **Na spletu** www.microsoft.com/x64

V namiznih računalnikih že skoraj dve leti utripajo tudi 64-bitni procesorji, in ves ta čas smo se upravičeno spraševali, kdaj bo prišla programska oprema, ki bo odkleniła njihov potencial. Microsoft, vedno ključni člen v takšnih situacijah, se je poigraval s konceptom 64-bitnega operacijskega sistema za domačo uporabo že od spočetja Windows XP. V relativno kratkem času po izidu različic Home in Professional je dal na tržišče celo Windows XP 64-bit Edition, a to je bila različica namenjena samo strežnikom in zmogljivim delovnim postajam. Zdaj pa je končno prišel čas, ko bi lahko 64-bitni operacijski sistem prodali tudi domačim uporabnikom. Glejte, govorimo o Windows XP Professional x64 in tisti drugi, mali x namiguje na nekaj pomembnega.

Prejšnja 64-bitna različica je bila namenjena uporabnikom delovnih postaj, ki imajo vgrajene Intelove procesorje Itanium ali kaj podobnega, medtem ko povsem nova različica x64 meri na lastnike procesorjev AMD Athlon 64. Ja, natanko tisti Athlon 64, ki smo ga vsi kupili na podlagi obljub o dobrih zmogljivostih in pripravljenosti na prihodnost. Končno je prišla priložnost, da se izkaže še tistih dodatnih 32 bitov, s katerimi Windows XP Home in Professional nista vedela kaj početi. In, kljub temu, da Microsoft o tem noče povedati kaj dosti, x64 prihaja k nam v prvi polovici tega leta. Natančen datum? Fantje iz Redmonda nočejo narediti krogca na koledarju, je pa čisto mogoče, da je zadeva, v času ko to berete, že zunaj. "Dobra novica" pa piše ob ceni tega čudesa: Microsoft ponuja operacijski sistem kot brezplačno nadgradnjo vsem, ki so svoj 64-bitni sistem kupili pri prodajalcu OEM ali kot že sestavljen sistem.

Ni pa to obvezujoče za prodajalce, tako da se še vedno lahko odločijo, da vam nadgradnje ne bodo dali brezplačno, gotovo pa vam bodo zaračunali vsaj poštne stroške pakiranja in pošiljanja CD-ja. Še vedno pa za Windows x64 ne boste odšteli celega bogastva. Če pa ste sistem sestavili sami, situacija ni tako rožnata – ker je operacijski sistem uradno dostopen samo prej omenjenim prodajalcem, boste morali CD dobiti v kremplje kako drugače, v kakšni spletni trgovini, recimo na **www.ebuyer.com**. Kako zelo vas bo tole usekalo po žepu, se v času nastajanja tega članka še ni vedelo, pričakujete pa lahko ceno okoli 35.000 SIT. A to ni tisto, za kar boste plačali največ, če govorimo o bližnji prihodnosti. x64 trenutno najbolj tepe pomanjkanje gonilnikov za strojno opremo.

GONILNA SILA

To je največja šiba za ritjo x64. Upamo pa staviti svojo pokojnino, da bo Microsoft vedno močneje pritiskal na razvijalce strojne in programske opreme, da bi ti začeli izdelovati 64-bitne različice svojih popularnih izdelkov, ampak v tem trenutku in tudi v bližnji prihodnosti z nadgradnjo ne boste pridobili kaj dosti. Vremenska napoved za 64 bitov v malo bolj oddaljeni prihodnosti pa je gotovo "jasno, brez oblačkov", in to smo doslej v *PCFormatu* že dostikrat poudarili. Podpora večji količini sistemskega in navideznega pomnilnika, do katerega lahko procesor dostopa in ga uporablja, je denimo fantastična izboljšava, ki bo odprla vrata hitrejšim izračunom in upravljanju s podatki (poglejte v okvirček). Sicer ni nobeno presenečenje, da se Microsoft z novim operacijskim sistemom nagiba tudi v smeri lastnikov delovnih postaj, a nam je veliko pomembneje, da domači uporabniki tokrat ne bomo ostali v ozadju. Moč je dostopna vsem, ki bodo Windows x64 namestili na sistem s procesorjem AMD Athlon 64 ali Intelovi novosti EM64T. Takoj se vam bodo odprla vrata do naslednjega nivoja moči PC-jev: do pravega 64-bitnega sistema. Čeprav bo ta omejen pri tem, kaj lahko trenutno doseže, ker mora biti najprej njemu prilagojena vsa programska oprema. Brez teh prilagoditev so vse aplikacije še vedno podvržene 32-bitnim pravilom in ne bodo tekle nič drugače, kot bi tekle na Pentiumu 4 in XP Home. Lepo pa je vedeti, da lahko tudi na x64 brez težav poganjate 32-bitne

KAKO SMO TESTIRALI

Priprave na test sistema

Jasno, potrebovali smo 64-bitni sistem in, oh, kakšna sreča, eden tak sistem s SLI-jem se je ravno valjal po naših pisarnah: našli smo našo testno platformo. Čeprav bo x64 tekel tudi na Intelovih procesorjih Xeon, pa je AMD še vedno v prednosti, saj bo Intelova tehnologija EM64T nit voljo šele konec tega leta. Windows XP Professional smo imeli že naměščen, tako da smo se takoj lahko lotili vseh običajnih meritev, ki smo jih kasneje uporabili za primerjavo: PCMark04, 3DmarkO5 in SiSoft Sandra. S *FRAPsom* smo pognali še demo različico *Star Wars: Republic Commando*, da bi videli, kako se bo operacijski sistem znašel z igrami. Na srečo je nVidia že izdala uradne gonilnike za nForce 4 s podporo za x64, tako da smo dobili zelo fer tekmovanje med operacijskima sistemoma.

Vaš spletni fotolab in spletna fototrgovina
NIKON ZA VSAKO CENO!
Nikon Coolpix 8400
8 Mpix, 3,5x optični zoom (24-85 mm) magnezijevo ohišje
202.390,00 Sit
Nikon Coolpix 5900
5 Mpix, 3x optični zoom (38-114 mm)
78.190,00 Sit
novo
Nikon Coolpix 5600L
5 Mpix, 3x optični zoom (35-115mm)
64.390,00 Sit
novo
www.fotograd.com
Miklošičeva 36 in Trg OF 13, Ljubljana T 01 439 29 00, 01 439 29 10, 041 624 533
DIGILAB
SPLETNA FOTOGRAFIJA do 11 x 15
49 SIT
Cene veljajo za gotovinska plačila!

aplikacije. Microsoftov emulator WoW64 (Windows on Windows 64) omogoča, da brez opaznih razlik uporabljate vašo zbirko 32-bitnih programov, zahvala pa gre plasti 32-bitne kode, ki sedi na vrhu 64-bitnega operacijskega sistema in je polna 32-bitnih datotek .dll. Ta združljivost za nazaj je ključni element Windows x64, saj želi Microsoft poleg velikih korporacij in uporabnikov delovnih postaj do nadgradnje pripraviti tudi domače uporabnike. Vsi ti uporabniki so v programsko opremo vložili že veliko denarja in nihče ne želi vreči vsega skozi okno in se podati v nove nakupe. Za domače uporabnike je pomembno tudi to, da emulator WoW64 predstavlja manj boleč prehod na nekaj novega, kot pa je bil prehod iz Windows 98/ME na XP.

ČAS ZA TEST

Med preizkušanjem operacijskega sistema smo naleteli na zelo malo težav, povezanih z združljivostjo. Namestili in zagnali smo *Microsoft Office*, *Republic Commando*, *Far Cry* (64 bitom prirejena različica slednjega bo kmalu med nami) in še nekaj drugih programov, in večina je delovala brez pritožb. Obnašanje teh 32-bitnih aplikacij je bilo neposredno primerljivo z obnašanjem na 32-bitnem sistemu; nekatere so tekle malenkost hitreje, nekatere malenkost počasneje, kar so potrdile tudi bolj uradne meritve. Zabavo so občasno pokvarile neumnosti, kot so bila na videz nesmiselna sporočila o napakah, ko smo poskušali namestiti *Microsoft Office 2003*. Smo pa lahko kasneje odprli *Word*, *Excel* in njune bratce, ravno tako ni bilo težav pri shranjevanju naših kreacij. Če bomo naleteli na kakšne bolj dolgoročne probleme, pa je zdaj še težko reči, vendar lahko v kratkem pričakujemo popravke s strani Microsofta, tako za programe kot za operacijski sistem. Največ težav so povzročale aplikacije, ki so v veliki meri odvisne od dostopa do datotek v navidezni mapi System32, ki jo WoW64 ustvari vsakič, ko zaženete 32-bitno aplikacijo. Prehod na 64 bitov je ravno tako pripomogel k smrti 16-bitnih podsistemov, ki so omogočali zaganjanje starih aplikacij za DOS. To pomeni, da na PC z x64 ni mogoče namestiti programov, ki imajo 16-bitni namestitveni vmesnik. Medtem ko bo ta pomanjkljivost zelo verjetno prej ali slej odpravljena, pa bodo 16-bitne aplikacije ostale v nemilosti. Dolžnost razvijalcev je, da primerno nadgradijo svojo kodo, Microsoft pa jim je pripravljen nuditi vso podporo, da bi bil proces prehoda kar se da enostaven. Zoprno, ampak tudi nekaj naših orodij za merjenje hitrosti je odpovedalo, a to smo od programja, ki je bilo ustvarjeno, da bi potisnilo strojno opremo in operacijski sistem do skrajnih zmogljivosti, tudi pričakovali.

KAJ VSI TI BITI POMENIJO

Za poigravanje jih imamo 32 več, toda kako sploh delujejo?

Če rečemo, da je dvig hitrosti, ki spremlja 64-bitne sisteme, v osnovi rezultat podvojenega števila bitov, ki jih lahko procesor obvladuje v vsakem urinem ciklu, je to natančno, ampak po drugi strani popolnoma odveč. To lahko vsak ugane že iz oznak 32-bitno/64-bitno. A posledice za procesor niso tako preproste, da bi lahko rekli, da je 64-bitni dvakrat tako močan ali dvakrat tako hiter kot 32-bitni. Hitrost ure je pri tem pravzaprav popolnoma nepomembna.

Biti lahko imajo dve vrednosti (vklopljeno in izklopljeno oziroma 1 in 0), sestavljajo pa binaren jezik, ki ga procesorji razumejo. Vse številke, ki jih procesor prežvekuje, so predstavljene s temi biti. Cifra 2 je v binarnem jeziku 10, denimo, medtem ko 111 pomeni 7, 10101 pa 21. Število različnih vrednosti, ki jih je mogoče predstaviti, določa tudi zgornjo mejo izračunov, ki jih procesor lahko izvede. 32-bitni procesor lahko v enem urinem ciklu obvlada 2 na 32. potenco bitov podatkov. To pomeni, da lahko 32-bitni procesor obvlada 4.294,967.296 možnih kombinacij bitov, kar je samo nekaj manj 4,3 milijarde (10 na 9. potenco) v jeziku, ki ga razumemo mi. 64-bitni procesor (2 na 64. potenco) pa lahko obvladuje kar neverjetnih 18,4 trilijonov (10 na 18. potenco) kombinacij bitov v enem urinem ciklu, kar je več kot dvakrat toliko kot 32-bitni procesor. Ta skok v številu izračunov pomeni, da procesorju ne bo treba več sopihati s polno paro, kar prinaša veliko nižje temperature in morda celo odpravo že skoraj absurdnih rešitev pri ohlajanju PC-jev.

XP x64 omogoča uporabnikom tudi namestitev ogromnih količin dodatnega pomnilnika.

> **"32-bitno procesiranje je doseglo vrh svojih zmogljivosti"**
> David Weeks, Microsoft

MERITVE In tukaj so končni rezultati...

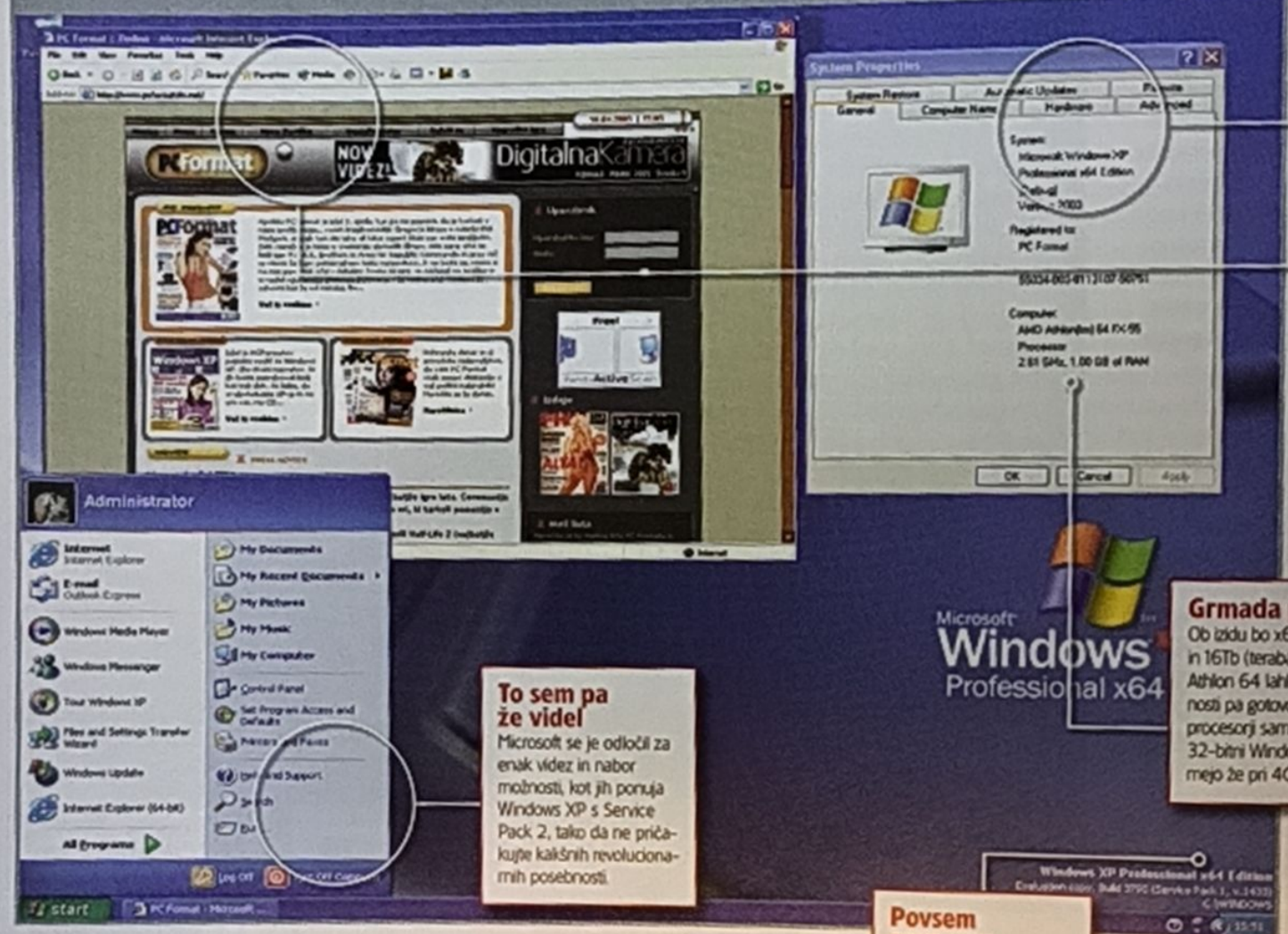
	Windows XP x64 (64-bitno)	Windows XP Professional (32-bitno)
PCMark04	5102	4675
- Procesor	4885	4921
- Pomnilnik	4949	5066
- Grafika	6070	6125
- Trdi disk	6448	8557
3DMark05	ni podatka	7973
- Proxycon	28.9fps	35.9fps
- Firefly	21.6fps	21.7fps
- Canyon	39.4fps	41.7fps
- Procesor	ni podatka	4641
Republic Commando (Demo)	53.3fps	59.8fps

AMD Athlon 64 FX55 (2.6GHz), 1Gb DDR400 RAM, MSI GeForce NX6800 GT 256Mb RAM, matična plošča ASUS A8N-SLI nForce 4, Western Digital Raptor 74Gb S-ATA HDD

BRZDAJTE SE

Se vam nadgradnja splača? Dokler 64-bitni programi ne postanejo bolj razširjeni, za to ne vidimo pravega razloga. Nobenega dvoma ni, da je Windows x64 zelo pomembna tehnologija (jedro, na katerem je zgrajena, bo predstavljalo hrbtenico sistema Longhorn, ko ta izide), poleg tega bo marsikateremu lastniku 64-bitnega sistema na razpolago brezplačno ali vsaj za neumno nizko ceno. A so v tem trenutku omejitve še preveč številne, da bi se vam skok splačal, in tako bo vsaj še kakšnih šest mesecev. Poleg težav z združljivostjo so trenutno, kot smo že omenili, velik trn v peti

OD BLIZU x64 V PRAKSI



Gonja za gonilniki

Vse gonilnike bo treba za x64 napisati na novo. Za razliko od sodelovanja med Windows XP in Windows 2000, tukaj prenos starih različic ni mogoč.

Zgodba o dveh brskalnikih

Internet Explorer 6 obstaja v dveh oblikah: 64-bitni in 32-bitni. To pomeni, da ne bo nobenih nadgradenj na 64 bitov, ampak da gre za povsem svežo stvar, ki bo gotovo imela manj težav.

Grmada pomnilnika

Ob izidu bo x64 podpiral do 32Gb pomnilnika in 16Tb (terabajtov) navideznega pomnilnika. Athlon 64 lahko naslavlja do 136Gb, v prihodnosti pa gotovo še več, imajo pa AMD-jevi procesorji samo 40-bitne pomnilniške registre. 32-bitni Windows XP doseže svojo zgornjo mejo že pri 4Gb sistemskega pomnilnika.

To sem pa že videl

Microsoft se je odločil za enak videz in nabor možnosti, kot jih ponuja Windows XP s Service Pack 2, tako da ne pričakujte kakšnih revolucionarnih posebnosti.

Povsem novo srce

Čeprav oko tega ne pove, je v ozadju x64 100% nova koda. Njegovo jedro predstavlja temelje za Windows Server 2003 in prihajajoči Windows Longhorn, ki bo prešel v beta fazo testiranja v drugi polovici leta 2005.

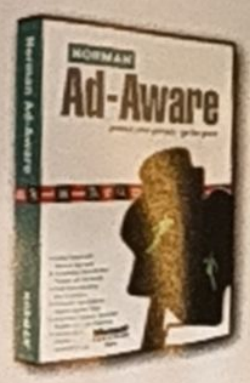
tudi gonilniki za strojno opremo. Ti zelo počasi plavajo proti površini – nVidia, ATI in Creative (**http://preview.creativelabs.com**) že ponujajo gonilnike, vendar sta trenutno samo nVidia in Saitek ponudila različice, ki so prešle fazo beta. Najbolje kaže ravno ljubiteljem iger. Verjetno bodo za novim 64-bitnim operacijskim sistemom kot prvi v največji meri posegli ravno lovci na večje število slik v sekundi v igrah, zato bodo zgodnja prizadevanja programerjev namenjena prav njim. EA bo menda izdal zbirko 64 bitom prirejenih iger že do konca poletja. Vsem ostalim svetujemo, da počakajo do jeseni, preden se bodo odločili za naslednjo potezo.

Eden izmed razlogov nastanka x64 je gotovo ta, da bo izzval nastanek večjega števila 64-bitne programske opreme in tako pripravil teren za naslednjo generacijo operacijskih sistemov. Za nadgradnjo se odločite prehitro in nobene garancije nimate, da bodo vaši programi in strojna oprema delovali. A konec leta bo situacija povsem drugačna, posijalo bo sonce, zacvetele bodo rožice in mi bomo do kolen zabredli v novo obdobje računalništva. **PCF**

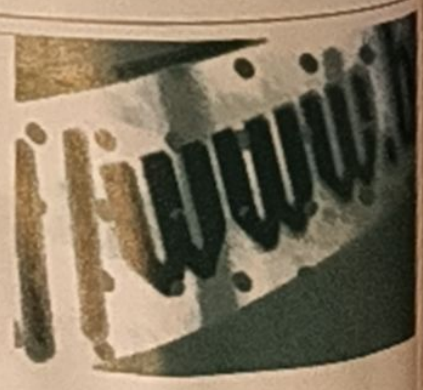
Procesor	**AMD Athlon 54, AMD Opteron, Intel Xeon s podporo za EM64T, Intel Pentium 4 s podporo za EM64T**
Pomnilnik	**256Mb**
Prostor na disku	**1,5Gb**
Grafična kartica	**Super VGA ali boljša**

PCF pravi... "Windows XP x64 bi lahko bil 'Tisto pravo', vendar trenutno še ni obvezen nakup"

Daleč pred konkurenco!



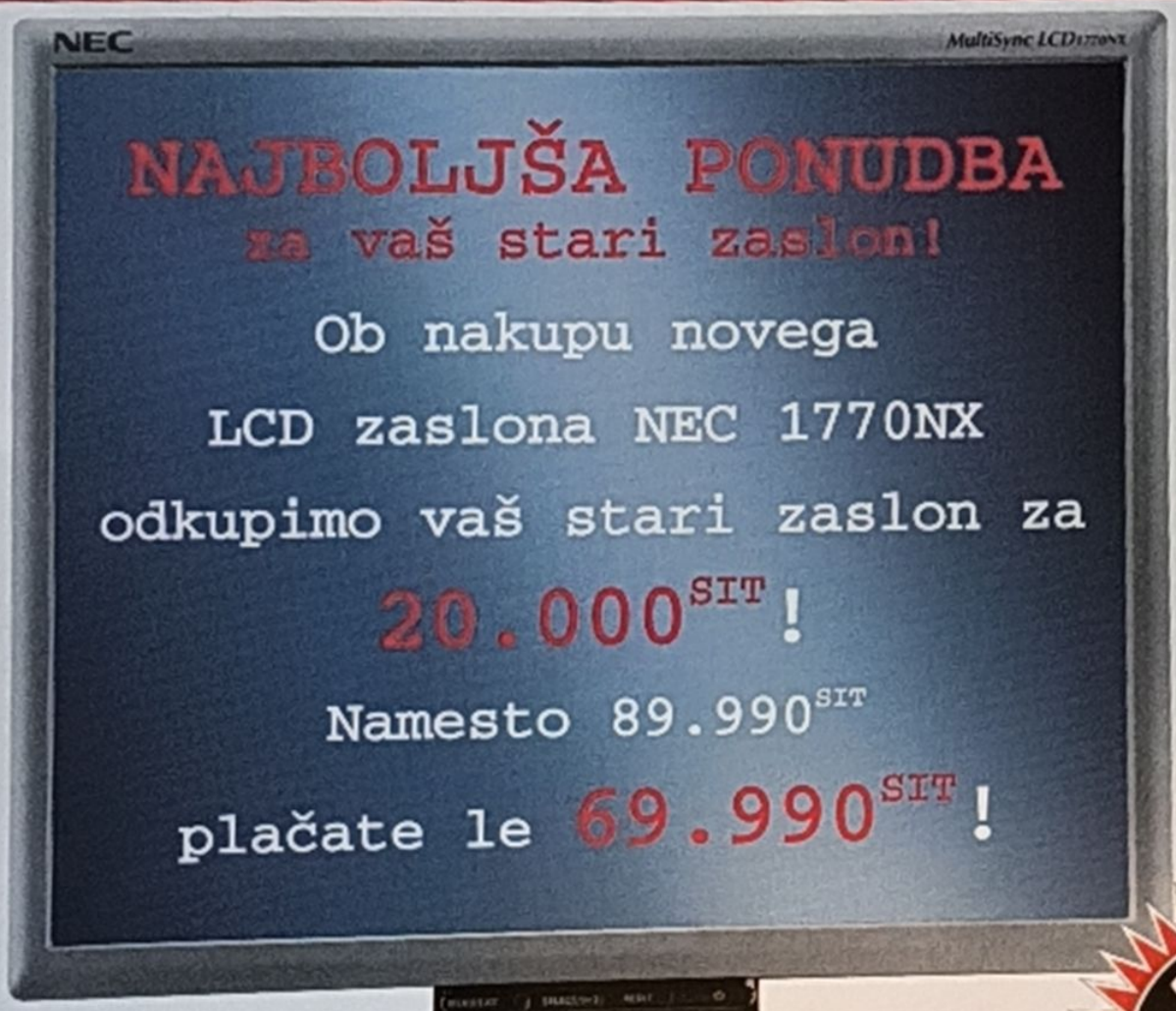
"Ad-aware anti-spyware je edini popolnoma odstranil vsako sled vseh devetih zlonamernih programov, ki smo jih namestili"
Norman Ad-aware je zmagovalec testa ZDNET Spyware Review 2004



www.norman.si
www.norman.com

NORMAN

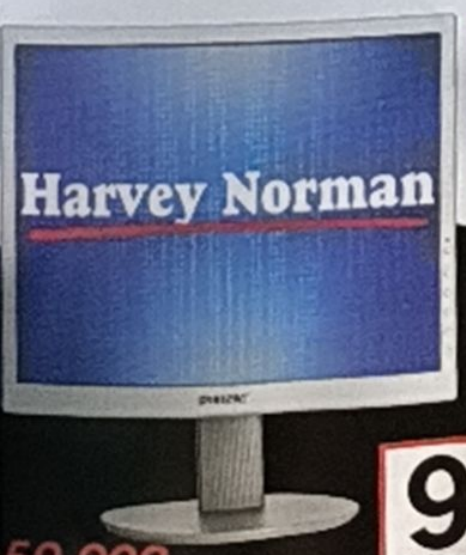
Harvey Norman



Velikost 17 palčni, ločljivost 1280x1024 pik, velikost pike 0,264 mm, odzivni čas 12 ms, kontrastno razmerje 500:1, svetilnost 250cd/m², VGA in DVI vhod, nastavljiv po višini, v črni ali beli barvi, garancija 3 leta

Največja ponudba, LCD NEC 1770NX, velja do konca maja oziroma do razprodaje zaloge!
Odkup katerikoli računalniškega zaslona (CRT ali LCD), delujočega ali nedelujočega velja le ob nakupu NEC 1770NX!

BREZ 12 mesecev OBRESTI

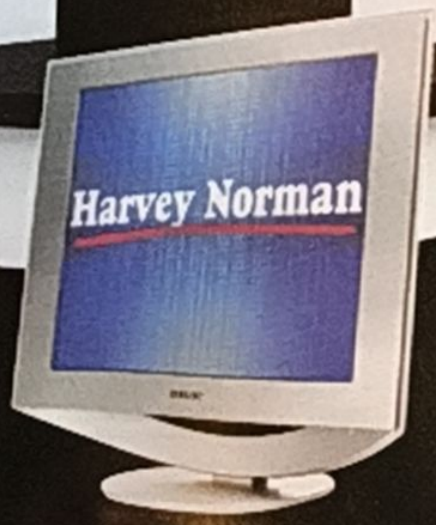


3 leta garancija

99 dni garancija na vsako mrtvo piko

59.990

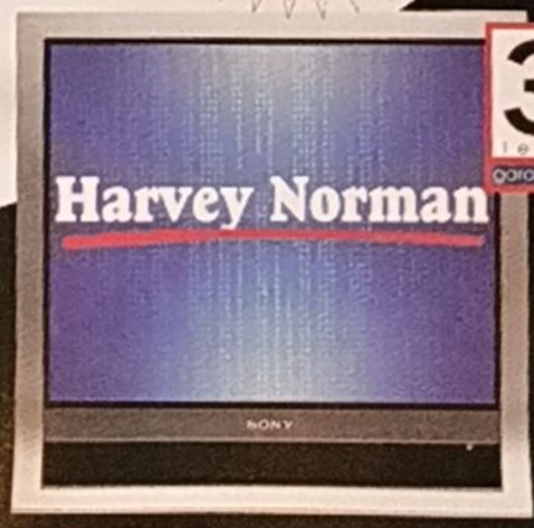
LCD zaslon SONY S73H
Velikost 17 palčni, priporočena ločljivost 1280x1024 pik, kontrast 500:1, svetilnost 250 cd/m², odzivni čas 16 ms, ECO mode tehnologija



3 leta garancija

99.990

LCD zaslon X-black SONY SDM HS74PS
Velikost 17 palčni, priporočena ločljivost 1280x1024 pik, kontrast 500:1, svetilnost 400cd/m², odzivni čas 16ms, VGA in DVI vhod, vidni kot 160:160



3 leta garancija

186.990

LCD zaslon X-black SONY SDM HS95PS
Velikost 19 palčni, priporočena ločljivost 1280x1024 pik, kontrast 1000:1, svetilnost 450cd/m², odzivni čas 12ms, VGA in DVI vhod, vidni kot 170:170

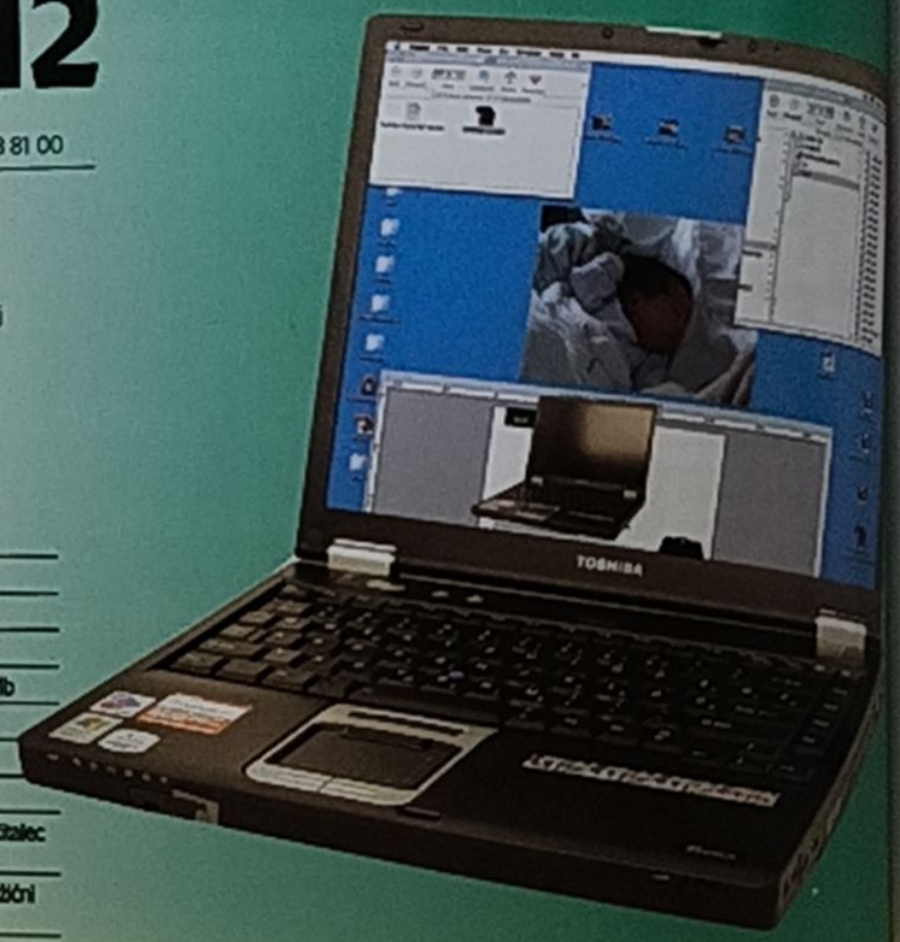
Rešimo se skrbi in dodatnih stroškov! Omogočamo vam podaljšano garancijo na 3, 4 in 5 let!

•LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•ODPRTO 7 DNI V TEDNU•

•PON.-SOB.: od 9.-20. URE, NED.: 10.-15. URE•TEL.: 01 585 5000•

Toshiba Tecra M2

Cena pokličite prodajalca SIT **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00



Toshibina Tecra M2 spada v kategorijo notesnikov za poslovno rabo, kljub temu, da je za pisarniško delo skoraj nekoliko preveč zmogljiva. 1,6GHz Pentium M (seveda mu dela družbo tehnologija Centrino), 512Mb sistemskega pomnilnika in nVidiin GeForceFX Go5200 z 32Mb pomnilnika so za Excelove preglednice in kakšno predstavitev v PowerPointu že skoraj preveč. No... ni ga računalnika, ki bi lahko bil preveč zmogljiv, tako da pozabite, da smo to zapisali.

Tecra M2 je v bistvu drobižek, saj ima "le" 14,1-palčni zaslon in tehta malce več kot dva kilograma, kar pomeni, da je idealna za prenašanje od sestanka do sestanka. Zaslon je svetel, kontrasten in dobro osvetljen, nativna ločljivost 1.024x768 pa je za takšno velikost najbolj primerna. Tipkovnica je dobro vpeta in prijetna za uporabo, saj so tipke velike in imajo precejšen hod. Poleg sledne ploščice je sredi tipkovnice še sledni gumbek, za tiste, ki jim ploščice niso všeč. Pri tem modelu smo bili to mi. Saj ni, da bi bila slaba ali neodzivna, daleč od tega. Motilo nas je, da je pomaknjena kar precej v levo, kar zna biti nadležno. Ko smo med tipkanjem uporabili sledno ploščico, so se nam roke same od sebe napačno prestavile nazaj na tipkovnico. Očitno smo stari psi in se novih trikov težko privajamo. Čez nekaj dni aktivne uporabe je šlo precej bolje, a še vedno ne tako, kot bi želeli.

Procesor	1,6GHz Pentium M (Centrino)
Nabor čipov	Intel 855PM
Pomnilnik	512Mb DDR
Grafični čip	nVidia GeForce FX Go5200, 32Mb
Trdi disk	60Gb
Optična enota	CD-RW/DVD-ROM
Zaslon	14,1-palčni, 1024x768
Razširitve	2x USB 2.0, VGA, paralelna vrata, čitalec kartic SD, PCMCIA, FireWire
Povezljivost	Modem, mrežna kartica, Fit brezžični vmesnik 802.11g
Dimenzije	31,4 x 25,9 x 3,15cm
Teža	2,26kg

82% **PCF pravi...** "Zmogljiv in lahek poslovni notesnik, ki pa ima malce čudno postavljeno sledno ploščico."

Cherry Keyboard

Cena 13.300 SIT **Proizvajalec** Cherry
Na spletu www.cherrycorp.com

Pri Cherryju pravijo, da vsaka tipka na tej tipkovnici vzdrži 20 milijonov pritiskov. Radi bi vedeli, katerega norca so prepričali, da je to zanje testiral. In če je to počel stroj – kaj se zgodi, ko ta še zadnjič pritisne na tipko? A se tipka razleti v prah? Mi še zdaleč nismo tolikokrat pritisnili na tipke. Po le 20 pritiskih smo namreč ugotovili, da nam besno klikanje ni všeč. In če to tipkovnico primerjamo z Microsoftovimi in Logitechovimi, ki stanejo manj, za zahtevano vsoto ne ponuja dovolj. Je pa res, da je tipkovnica zasnovana, da zavzame zelo malo prostora. In to ji uspeva. Če bi bila še brezžična, bi jo priporočili kot dodatek za Media Center. Pa je ne bomo.

78% **PCF pravi...** "Prostorsko varčna, a ne preveč udobna."

PocketParty

Cena Ok. 8.750 SIT **Proizvajalec** PodGear
Na spletu www.podgear.net

To ni prenosen zvočnik za iPoda. Mogoče deluje tako, pa ni. Je namreč hranilnik za dodatne baterije AA za nujne primere. Po triminutnem poslušanju astmatičnega PocketPartyja ga boste namreč stlačili v kuhinjski predal, skupaj z baterijami. Potem boste tri mesece kasneje, ko boste sredi noči besno iskali kakšno baterijo za televizijski daljinski krmilnik, našli prav ta PocketParty in ugotovili, da je v njem skoraj nova baterija. Nato se boste zahvalili PodGearu za baterijo za osem tisočakov. Ali pa boste odpeketali do prve trafike in kupili štiri baterije za jurja.

34% **PCF pravi...** "Videli smo bolj živahne sestanke društva upokojencev."

1200VA Universal UPS

Cena Ok. 42.250 SIT **Proizvajalec** Belkin
Na spletu www.belkin.com

Belkin je podjetje, ki ga imamo pri PCF radi – všeč so nam celo najbolj običajni kompleti za zaščito pred električnim udarom, od enostavnih vtičnic do teh velikanov. Počutimo se varne, če so varni naši računalniki in če nam Belkin krije hrbet z vračili v primeru odpovedi njihove in posledično naše opreme. Universal UPS poseduje 240V vtičnice za vaš PC in pripadajočo opremo in glede na uporabo in porabo PC-ja zna iz baterije iztisniti energijo za 30 do 90 minut delovanja. Dodatna zaščita pred električnim udarom in garancija za izgubo podatkov še dodatno začinita že nizko ceno.

90% **PCF pravi...** "Nujen kos opreme, če vam je vaš računalnik ljub."

Batterylife Activator

Cena Ok. 9.900 SIT **Proizvajalec** Batterylife
Na spletu www.batterylife.de

OK, da nekaj razčistimo kar takoj od nalepk ne boste shujšali, nalepke vas ne bodo zaščitile pred "nevarnim" sevanjem iz mobilnih telefonov in vsekakor ne bodo rešile sedmih kozličkov pred volkom. Obljube podjetja Batterylife so se nam prav zato zdele precej za lase privlečene. Nalepka, ki jo pritrdite na baterijo notesnika ali mobilnega telefona, bi naj podaljšala avtonomijo baterije do 30%, čas polnjenja pa naj bi bil precej krajši. A seveda komaj po petih do desetih polnjenjih. Na našem testu večje razlike po petih polnjenjih nismo zaznali, a bomo malce zaupali tesnim mojstrom pri TÜV, ki so razliko res zaznali. Ampak... nalepka?

12% **PCF pravi...** "Imamo občutek, da so svizec pravkar..."

Akasa pc modding kit AK-CMB-AMDGN

Zeleno, ki te ljubim ze...

Cena 15.990 SIT **Več informacij** www.akasa.com.tw **Testiranje omogočil** www.in-put.com

Ste naveličani sivine in brezbarvnosti vašega računalnika? Potem berite naprej, kajti odkrili vam bomo, kako lahko vaš vsakdanji računalnik spremenite v sistem, ki vam ga bodo zavidali vsi sosedje.

Začnimo najprej pri osnovnih pogojih. Posedovati morate sistem s procesorjem AMD, žal pa ne gre za AMD64 na podnožju 754 ali celo 939, pač pa starejše podnožje 462, torej AMD Athlon XP, Athlon, Duron in Sempron. Proizvajalec tudi navaja, da naj procesor ne bi bil hitrejši od oznake 3000+. Drug pogoj, da boste zadevo kupili, pa je, da imate vsaj eno stranico ohišja prozorno, kajti drugače je, roko na srce, modifikacija nesmiselna.

Če torej izpolnjujete oba pogoja, bo Akasin komplet za modificiranje prišel kot naročen. V paketu boste namreč našli vse, kar potrebujete, da bo notranjost računalnika postala fino zelena. Največji in najtežji del paketa je hladilnik za procesor. Uporabljen je sistem kombinacije bakra in aluminija, z veliko površino zagotavlja zadostno hlajenje za vaš procesor. Pohvalna podrobnost pri snovanju rebra je sponka, ki jo enostavno namestimo na podnožje, in ima varovalo, da izvijač ne more spodrsniti in poškodovati osnovne plošče ali procesorja. Ventilator je seveda zelene barve s štirimi diodami LED, ki seveda svetijo zeleno. Sicer ne spada med najtišje na svetu, a pri 27,5dB tudi ni pretirano hrupen. V paketu boste našli še dva ločena ventilatorja, ki sta povsem enaka temu, ki hladi procesorsko rebro in sta prav tako obarvana zeleno in tri podatkovne kable za priklop diskov, optičnih enot in disketnika. Pri Akasi so bili tako prijazni in so mislili tudi na lastnike velikih stolpov, saj je eden od kablov dolg polnih 90cm (za priklop optičnih pogonov pri vrhu ohišja). Ostala dva sta klasična okrogla kabla, eden za priklop diskov P-ATA, drugi za priklop disketne enote. Četrti izmed kablov pa je kabel za priklop diskov S-ATA. Vsi štirje kabli so, uganili ste, zeleni. Uporaba ni v ničemer drugačna od ostalih, le ob uporabi dajejo lep videz. Da pa v ohišju ne bi vsi ti kabli preveč štrleli, boste v kompletu našli še povijalo, s katerim vso kabelsko solato spremenite v urejeno celoto. Nadalje boste v kompletu našli tudi obvezno neonsko razsvetljavo, za katero skrbi hladna neonka zelene barve. Stikalo za vklop neonke je prirejeno tako, da ga lahko namestite na katero koli izmed stranic, le pretvornik napetosti ostaja črna škatlica, ki bo odžirala prostor. Zadnja izmed posebnosti v kompletu pa je čistilno sredstvo, za čiščenje kontaktne površine procesorskega rebra.

Tip procesorja	**AMD Athlon na podnožju 462 (Socket A)**
Najvišja podprta hitrost	**3000+**
Ventilatorji	**80x80x25mm, zeleni**
Hrup	**27,5dB**
Kabli	**1x FDD, 1xHDD, 1xHDD 90cm**
Neonka	**1x 30cm, 12V, zelena**

85% **PCF pravi...** "Če uživate v Osmem potniku, potem je tale Akasin komplet kot naročen za vas."

Samsung TS-E552 External DVD

Cena Ok. 25.000 SIT **Več informacij** Samsung **Testiranje omogočil** www.samsung.com

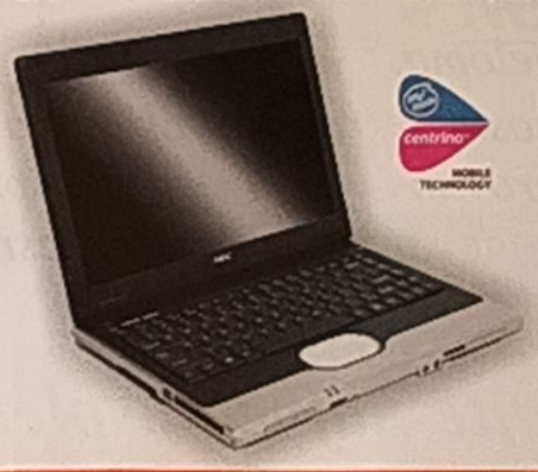
O, joj, je ta pogon grd. Glede na to, da so se dvoslojni zapisovalniki res razpasli, nam je všeč, da se vse več proizvajalcev odloča izdelovati tudi zunanje modele, kot je ta; a ne, če so ti zunanji modeli le kup plastike s priključkom USB na najbolj vidnem mestu. Upali smo samo, da se lahko enota pohvali vsaj z normi specifikacijami, če že estetsko ni na nivoju.

Specifikacije torej: hitrosti zapisovanja CD-R se ustavijo pri 40x. Rekordov torej ne podira, slabo pa to spet ni. Hitrosti zapisovanja dvoslojnih DVD-jev pa so odločno prenizke. Gre še vedno za 2,4x pogon, kar nam vsekakor ni všeč, sploh glede na to, da so cene 4x pogonov nenormalno padle. Zato vam predlagamo, da dvakrat razmislite, koga boste izbrali za svojega dvoslojnega partnerja. Če nimate 45 minut časa za zapisovanje enega samega diska, ta model vsekakor ne bo pravi. Namestitev pripadajočega programja je tudi poglavje zase – le-to namreč zahteva namestitveno kodo. Ki je natisnjena na sam disk. Grrrr...

57% **PCF pravi...** "Žal prepočasen in preveč grd pogon, da bi lahko preživel."

Peresno lahek NEC

NEC Versa f-S940 Pentium



Izjemna zmogljivost in mobilnost

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- izjemna avtonomija
- teža le 2 kg

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.6GHz,
13" WXGA TFT zaslon
ločljivost 1280x800, 512MB DDR,
40GB trdi disk, Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC97
Integriran 10/100 Ethernet card (LAN)
2xUSB 2.0, modem 56k V.92, VGA izhod,
Firewire, čitalec kartic 5 v 1
Free Dos, Li-Ion baterija, **teža: 2 kg**
Slovenska tipkovnica

329.900 SIT

Cene so informativne, vsa so lahko spremenjena, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pridržujemo pravico do spremembe. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Prodajalcem si pridržujemo pravico do spremembe cen in konfiguracij. Accord-82 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, trgovine Janus Trade, trgovine Big Bang, Teal, trgovine BOF, Tech Trade, Rolan, Megahit, eTrgovina: www.pcplus.si.

Zavarovanje osebnih in prenosnih računalnikov s pripadajočo opremo na

www.zav-tilia.si

s posebnim e-popustom

Zavarovanje krije nevarnosti za primer:

- *požara,*
- *vloma,*
- *strojeloma,*
- *prenosni računalnik pa je zavarovan tudi za primer poškodovanja v prometni nesreči.*

Zaupajte največji spletni zavarovalnici v Sloveniji!

tilia®
zavarovalnica tilia d.d.

Bluefritz! Starter pack

Omrežni švicarski nož

Cena pokličite prodajalca **Več informacij** www.avm.de
Testiranje omogočil Alterna Intertrade, 01 520 28 00

Se vam je že kdaj zgodilo, da ste preklinjali, ker ste imeli preveč naprav, ki so opravljale različne funkcije, a so si bile zelo sorodne? Povrhu tega pa vas je še posebej morilo to, da je vsaka od teh naprav zahtevala svoje napajanje, kar je pomenilo obilico raznih kablov, ki so nočna mora sodobne informacijske tehnologije? Največkrat se je kaj takega zgodilo tistim uporabnikom, ki so svoje sisteme postopoma nadgrajevali, ker pač na začetku niso dovolj široko razmišljali. Zdaj je tu rešitev, ki je ne ponuja Telekom kot paket, temveč jo lahko sami kupite.

BlueFritz! Starter pack je namreč paket, v katerem dobite zmogljivo centralno napravo, ki skrbi za vse vaše potrebe. Priklopite jo na linijo ISDN in nanjo priklopite naprave tipa ISDN, ker pa ima vgrajeno tehnologijo PBX, pa lahko uporabite tudi obstoječe analogne telefonske aparate, kar bo največkrat uporabno za tiste, ki posedujejo faks. BlueFritz! ima tudi vrata USB za neposreden priklop računalnika, kar pa samo po sebi ni novost, saj podobne naprave najdemo v ponudbah Telekoma. Kar BlueFritz!-a loči od ostalih, je to, da ima vgrajen vmesnik Bluetooth, kar pomeni, da lahko vse tiste naprave, ki jih lahko opremimo z vmesnikom Bluetooth, povežemo v skupno omrežje, ki ima dostop do interneta preko povezave ISDN. Seveda se v času velikega razmaha širokopasovnih povezav marsikomu to ne zdi nič posebnega, toda mnogi takšnih povezav ne potrebujejo, saj je vse, kar potrebujejo dostop do elektronske pošte. BlueFritz! omogoča sedem neodvisnih brezžičnih povezav, kar bo pokrilo potrebe doma ali v majhni pisarni, naprava pa deluje tudi kot modem, zato jo lahko uporabite kot faks, saj je združljiva z specifikacijo CAPI 2.0 in na priloženem mediju dobite tudi program, ki spremeni računalnik v pravo faks postajo.

Uporaba in nastavitev sta precej preprosti, preseneča pa zanesljivost delovanja naprave, kadar jo uporablja več naprav. Preizkusili smo obesiti dva notesnika, dlančnik z vgrajenim vmesnikom Bluetooth in tiskalnik, ter ugotovili, da sistem ni niti enkrat padel v težave. Proizvajalec sicer navaja, da bo vse skupaj delovalo v območju 100 metrov, vendar je praksa pokazala, da naprave ponavadi nimamo zunaj na prostem, tako da se je območje uporabnosti zmanjšalo na 20 metrov, kar je še vedno dovolj uporabno. Edina stvar, ki jo paketu zamerimo, je, da poleg same naprave dobimo le en vmesnik USB Bluetooth.

Tip telefonije	ISDN
Izhodi za telefone	2
Izhod USB	2.0 1
Število neodvisnih povezav	8
Dodatno	Vmesnik USB Bluetooth

82 % **PCF pravi...** 'Če si pravkar gradite telefonski sistem, bo BlueFritz! morda rešitev'

Saitek Gaming Keyboard

Cena Ok. 12.000 SIT **Več informacij** Saitek **Testiranje omogočil** www.saitek.com

Očitno so največja ljubezen navdušencev nad igrami osvetljene naprave. A ni fino, če se lahko tako lepo spredalčkarno? Zato je dobro, da je Saitek (seveda poleg obvezno osvetljenih tipk) opravil kar dobro delo in naredil tipkovnico. Sicer ni ravno višek tehnologije (priznajmo si, da je večina tipkovnic s kuporn dodatkov ravno toliko zabavna za uporabo kot tipkanje po mrtvi ribi), a sploh ni slaba. Tipke so na njej, in so celo presenetljivo odzivne. Ni ravno v Microsoftovi ali Logitechovi ligi, ni pa daleč stran.

Osvetljenost tipk je mogoče celo prirejati, zato je tipkovnica primerna tako za vzbujanje zavisti pri prijateljih, kot tudi za udobno delo, medtem ko drugi spijo. Tipkovnica vsekakor izstopa zaradi zanimivega oblikovanja in nismo še videli tipkovnice, ki bi tako jasno kazala, da je namenjena prav igralcem – kljub temu, da je še vedno to, kar je, navadna tipkovnica z nekaj svetlečimi diodami pod tipkami. Glavna tipkovnica je opremljena tudi z dodatnim krmilnim delom, ki ga je mogoče popolnoma prirediti.

81 % PCF pravi... "Vredna je svojega denarja, če seveda potrebujete krmilni del."

Vredno ogleda PCFormat

Akasa Eclipse 62

Cena Pokličite prodajalca **Več informacij** Akasa **Testiranje omogočil** www.in-put.com

Kot je iz slike razvidno, se pod tem nazivom skriva aluminijasto ohišje manj znanega proizvajalca Akasa. Ohišje je že na prvi pogled simpatično, črne mat barve in ne lakasto, tako da se na njem ne bodo videli prav vsi prstni odtisi in manjše praske. Zraven zelo prostornega ohišja, ki v višino meri 45cm, v širino 24cm, ter ogromnih 55cm v globino, so še štiri kolesa, na katerih ga je mogoče prevažati po prostorih, kar bo zelo prav prišlo vsem, ki se radi udeležujejo raznih LAN prireditev. Samo ohišje nima priloženega napajalnika, prav tako nobenega ventilatorja, čeprav podjetje Akasa izdeluje zelo kvalitetne napajalnike in ultra tihe ventilatorje. Ohišje je mogoče skoraj v celoti razstaviti, tako da imamo prost dostop do vseh najmanjših kotičkov. Kar se nam je zdelo zelo zanimivo je to, da je na prednji strani ene dodatna "loputa", pod katero se skrivata dva priključka USB. To niti ni nič novega – novo je to, da je tam tudi mesto za dodatne priključke, kot jih dobimo sedaj že pri vseh osnovnih ploščah, in drugače zasedajo režo PCI.

88 % PCF pravi... "Kvalitetno izdelano popolnoma dostopno aluminijasto ohišje za mobilne uporabnike."

Izbor uredništva PCFormat

Akasa Paxpower

Cena 22.790 SIT **Proizvajalec** Akasa **Testiranje omogočil** www.in-put.com

Na tokratno preizkušnjo za smo dobili prav soliden napajalnik manj znanega podjetja Akasa. Sam napajalnik se bohoti z 460W delovne moči, kar bo več kot dovolj za veliko večino domačih uporabnikov. Napajalnik ima vgrajen samo en ventilator – ta pa meri kar 120x120 mm, je prozoren in ima vgrajene štiri modre led diode (ki pa jih žal ni mogoče izključiti), ki poskrbijo za precej lep učinek. Napajalnik se bohoti z imenom ultra quiet psu, kar v prevodu pomeni "ultra tih napajalnik". In to ime si tudi popolnoma zasluži, k čemur vsekakor pripomore velik ventilator, ki zaradi svoje velikosti deluje z nižjimi obrati in je s tem tudi tišji. V bistvu se ga niti ne sliši, ko deluje, zato ponoči motijo le modre diode. Ima vse mogoče priključke, vključno s štirimi priključki za pogone S-ATA, in prav fin sistem odklapljanja enot, žal pa ne nudi možnosti odklopa odvečnih kablov, čeprav so ti lepo pospravljeni za mrežico in s tem ne ovirajo pretoka zraka.

90% **PCF pravi...** "Odličen, skoraj neslišen napajalnik, ki bo zadovoljiv veliko večino uporabnikov."

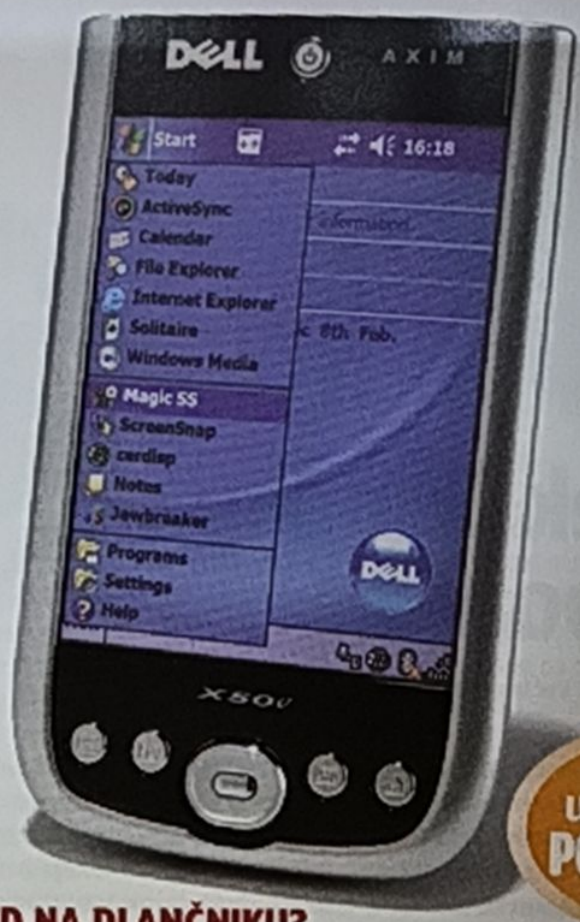
ICP PAC-53HW/ACE-870/A/IP-3S

Cena odvisno od konfiguracij **Proizvajalec** Akasa **Testiranje omogočil** T.R.I. 03 427 00 36

Pa ga imamo. Zmagovalca v tekmovanju za najbolj čudno ime namreč. Če še niste ugotovili, za kaj točno gre, naj vam razkrijemo: gre za industrijski PC. Pod pojmom industrijski PC se skrivajo računalniki, ki se od tipičnih po moči ne razlikujejo dosti, čeprav so precej šibkejši, oblikovno gledano pa je njihova odločilna prednost majhnost. Ne jih zamenjevati z mini PC-ji, saj so le-ti namenjeni za udobje v dnevni sobi, medtem ko boste industrijski PC srečali na bencinskih črpalkah in podobnih krajih, ki imajo na voljo zelo omejen prostor.

Testni primerek je bil opremljen s procesorjem VIA C3, ki je deloval pri hitrosti 1Ghz, vgrajenega je bilo 256Mb pomnilnika in 40Gb trdega diska. Ne poseduje optičnih naprav, ima pa kljub malim dimenzijam veliko število priključnih mest: kar štiri serijska vrata, VGA, dvakrat PS/2, enkrat USB, vgrajeni pa sta še zvočna in mrežna kartica. Edina slabost sistema, ki smo jo našli, je sorazmerno velik hrup, ki ga ustvarja hlajenje sistema.

80% **PCF pravi...** "Sorazmerno veliko hrupa za tako majhen računalnik."



Izbor uredništva PCFormat

DVD NA DLANČNIKU?

Dell Axim X50v

Dolgo smo čakali na dlančnik, ki bi znal predvajati DVD-je... no, skoraj

Cena 119.880 SIT **Proizvajalec** Dell **Na spletu** www.dell.com **Prodaja** FMC, 01 520 59 80

Dell je vsekakor svetovni prvak v težki kategoriji vseh stvari, povezanih s PC-jem. K temu dodajte še oblikovalsko etiko, katere osnovi moto se glasi "ni pomembno, kakšne barve je, samo da je črno" in dobili boste prav grozljiv občutek, da bi gigant iz Round Rocka v Teksasu rad zavladal svetu. Dobra plat takšne prevlade na trgu pa je Dellova sposobnost, da občasno podreza konkurenco z novimi tehnologijami. Primer "drezavega" izdelka je tudi ta nov dlančnik.

OK, priznamo, da je na X50v le ena sama čisto nova stvar, in sicer Intelov novi mobilni grafični procesor 2700G. In še misliti si ne morete, kako morilski je v družbi 624MHz Intelovega procesorja XScale in noro dobrega zaslona VGA. To lahko najenostavneje predstavimo tako, da vam izdamo, da je X50v čisto prvi dlančnik, ki zna dekodirati video v polni DVD-kvaliteti. Težko je pojasniti, kako osupljivo izgledajo filmi na 3,7-palčnem zaslonu. Kot primerjavo naj povemo, da lahko Dell prikaže štirikrat več pik na zaslonu kot Creativov Portable Media Center.

Neverjetna gostota pik na zaslonu z ločljivostjo 640x480 pride prav tudi pri prikazovanju Excelovih preglednic in spletnih strani (ko le Internet Explorer Mobile ne bi bil tako nepripravljen sodelovati). Vse omenjeno je mogoče s pomočjo več video kodekov, kot sta MPEG4 in WMV9, ter (za dlančnik) prav nore količine grafičnega pomnilnika, saj ga je kar 16Mb. 2700G je sposoben celo 3D pospeševanja, zasnovanega na tehnologiji PowerVR, ki jo poznamo iz grafičnih kartic za namizne računalnike.

Dodatne točke smo dlančniku podelili zaradi kvalitete izdelave, kompaktnosti in primerne cene. X50v pa ima tudi nekaj pomanjkljivosti, na račun katerih ni čisto popoln. Prva stvar, ki ga kazi, je Windows Media Player Mobile 10. Ta sicer ponuja dobro podporo za predvajanje videa, istočasno pa z njim ni mogoče upravljati, če teče v ozadju. Tuvi pri prepoznavanju pisav dlančnik ne blesti. To bi sicer lahko pripisali zahtevnemu zaslonu, a se HP-jev podobno opremljen hx4700 pri tem precej bolje obnese.

Procesor	624MHz Intel XScale
Pomnilnik	64Mb SDRAM, 128 Intel StrataFlash
Grafika	Intel 2700G 16Mb
Zaslon	3,7-palčni VGA
Povezljivost	Wi-Fi, Bluetooth, IR
Razširitve	CF, SD (SDIO)

90% **PCF pravi...** Zmogljiv in odlično izdelan dlančnik, ki se odlično obnese pri predvajanju videa.

Izbor uredništva PCFormat

FOTOAPARAT ZA PHOTOSHOP

Nikon CoolPix 5900

Iščete digitalni fotoaparat s petimi milijoni točk? CoolPix bi lahko bil pravi za vas

Cena Poklicite prodajalca **Proizvajalec** Nikon **Na spletu** www.nikon.co

Velikosti senzorjev so pomembne. To že veste. 1/1,8-palčni senzorji, kot je ta, ki ga uporablja CoolPix 5900, so bili doslej standard, a zdaj prevzemajo vodstvo manjše, 1/2,5-palčne enote. Te so cenejše, a proizvajajo več šuma in slike niso tako ostre. Verjetno imamo pred sabo zadnji res dober fotoaparat s petimi milijoni točk.

Naj vas Nikonove oznake ne zmedejo – CoolPix 5900 je čisto nov, poseben model z velikim zaslonom LCD (2 palca) in Nikonovima zvito možnostjo D-Lighting in vgrajenimi možnostmi za odstranjevanje rdečih oči.

POSEBNI UČINKI

D-Lighting je mogoče uporabiti na shranjenih posnetkih, fotoaparat pa sliko shrani kot novo datoteko in stare ne prepiše. D-Lighting je pa uporaben zato, ker posvetli temne dele slike, ne da bi vplival na normalno osvetljene dele. Zelo kontrastne slike so tako sicer nekoliko svetlejše, a je na teh posvetljenih delih tudi precej več šuma.

Vgrajeno orodje za odstranjevanje rdečih oči prepozna rdeče oči na slikah in jih popravi. V teoriji. V praksi stvar ne deluje vedno, zato bo potrebno malce eksperimentirati. Oba dodatka sta torej dobrodošla, a ne tako uporabna, kot bi si želeli. Se pa 5900 izjemno dobro obnese, ko je govora o enostavnosti uporabe in naprednih možnostih. Začetniki lahko dosežejo izvrstne rezultate pri slikanju v avtomatskem načinu, naprednejši uporabniki pa bodo s pridom izkoristili scenske načine za praktično vsako situacijo in štiri načine "Assist", ki lahko pomagajo celo pri izrezu. Meniji so lahko prikazani z besedilom ali z ikonami, kar je še ena odlična lastnost tega fotoaparata, ki močno olajša iskanje in aktivacijo ravnotežja beline, zaklopnega časa, barvne nasičenosti in drugih možnosti.

Način "Best Shot Selector" je izjemno uporaben pri slikanju v slabših svetlobnih pogojih, saj se na pomnilniško kartico shrani samo najbolj ostra fotografija. Najboljše pri tem fotoaparatu pa je kvaliteta fotografij. Slike so ostre in barvno nasičene, šum pa je viden samo pri visokih vrednostih ISO.

OK, cena je mogoče malce visoka za kompakten fotoaparat s petimi milijoni točk, a boste s tem modelom dobili točno to, za kar ste plačali – napreden fotoaparat, ki snema odlične fotografije in ni prevelik.

Ločljivost	5,1 milijona točk
Objektiv	3x optični zoom
LCD	2-palčni
Pomnilnik	13,5MB interni, reža za SD
Baterije	Litij-ionske, akumulatorske
Teža	150g (brez kartice in baterije)

92% **PCF pravi...** "CoolPix 5900 je napreden fotoaparat, ki daje odlične rezultate."

Mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Preveri najbolj ažuren CENIK na spletu!

ohišje Casetek C1020 iQ-eye

30.210,00 SIT
izjemen dizajn z velikim LCD zaslonom

ohišje Coolermaster Centurion 5

18.126,00 SIT
dobro hlajeno ter lično ohišje s 12cm ventilatorjem

DVD snemalnik NEC 3520

15.618,00 SIT
zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 16x hitrostjo, dvoslojni 8x

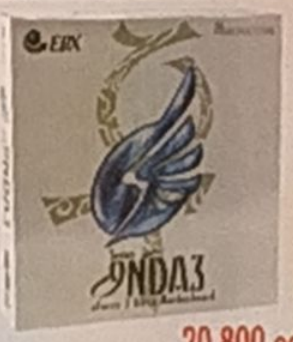
hladilnik Zalman CNPS 7700-Cu

10.032,00 SIT
najzmogljivejši Zalmanov hladilnik s 12cm ventilatorjem - podpora Intel in AMD

napajalnik Enermax Coolergiant

31.920,00 SIT
izjemno tihi in zmogljivi napajalnik z dvema PCIe priključkoma - model EG565AX-SFMA

matična plošča Epox 9NDA3I



20.800,00 SIT
Socket 939 za vsakogar

15 let

Cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.

Canyon CN-MP0LEDE

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.canyon-tech.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Canyon se je očitno pošteno vrgel v proizvodnjo prenosnih predvajalnikov MP3, in kot je videti, mu gre vse bolje od rok. Tokrat testiran model ima 512Mb pomnilnika in radijski sprejemnik, omogoča pa tudi snemanje zvokov, zaslon pa je za spremembo dvobarven (rumeno-moder). V primerjavi z drugimi Canyonovimi predvajalniki, ki smo si jih doslej imeli priložnost ogledati, ima ta daleč najboljši sistem krmiljenja. Vsi potrebni gumbi so dovolj veliki in ne pretrdi, veliki štirismerni gumb na spodnjem delu predvajalnika pa močno olajša pomikanje po skladbah in spreminjanje jakosti. Zaslonski meniji so prav simpatični in se v njih ni težko znajti, med nastavitvami pa je še cel kup nastavitev zvoka glede na slušalke oziroma zvočnike, ki so priključjeni na predvajalnik, ter prostorski učinki, ki bi naj poudarili base in dali občutek 3D zvoka, a po večini samo zabrišejo srednje in visoke tone. Avtonomija je prav solidna, saj je 14 ur igračkanja s predvajalnikom vsekakor dovolj. Nas pa skrbi to, da se je vse prehitro obesil, če smo se hoteli po funkcijah premikati hitreje, kot mu je bilo všeč, za 512Mb napravo pa se ne bi branili niti vmesnika USB 2.0.

80 % **PCF pravi...** "Lično predvajalnik z veliko funkcijami, ki pa se občasno rad obesi."

Belinea · IZJEMNE CENE!

Belinea 10 17 30
17" LCD monitor
TN TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 13ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Zvočniki, DVI-D
Nastavljiv po višini
65.900,-

Belinea 10 19 10
19" LCD monitor
Premium MVA panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 700:1
Zvočniki, DVI-D
92.900,-

Belinea 10 20 05
20" LCD monitor
Premium MVA panel
Ločljivost: **1600x1200 / 75 Hz**
Velikost pike: 0,255 mm
Kontrastno razmerje: 700:1
Odzivni čas: 25ms
Zvočniki, DVI-D
184.900,-

Pooblaščeni prodajalci:
HARVEY NORMAN Ljubljana, trgovine BIG BANG in BOF, ROLAN Maribor, Leclerc, trgovine MENTIS, trgovine JANUS TRADE, trgovine SPAR, eTrgovina: www.pcplus.si

Izbor uredništva PCFormat

STROJ ZA MLETJE PIKSLOV

ATI Sapphire X850 XT Platinum

ATI-jev novi čip spet buri duhove.

Cena Pokličite prodajalca **Več informacij** Sapphire **Testiranje omogočil** PC HAND, 01 530 08 00

Tokrat pa smo dobili na test eno zelo močno grafično kartico z ATI-jevim grafičnim čipom, proizvajalca Sapphire. Gre za model X850XT na vodilu AGP v izvedbi Platinum. Gre za kartico, opremljeno 256Mb pomnilnika GDDR3, ki je po vrhu vsega še VIVO (Video In / Video Out), in predstavlja vrh trenutne ponudbe. Sama kartica na prvi pogled niti ne obljublja nekih velikih hitrosti – vsaj po velikosti hladilnika sodeč. Smo videli že prave zverine in kocke bakra na kartici – ne pa nekega "normalnega" hladilnika. Res je, da hladilnik zasede dodatno režo PCI, kateremu se rade volje odpovemo, še posebej zato, ker imajo današnje plošče vgrajen že marsikateri bonbonček, ki smo ga nekoč priklapljali na PCI.

A vrnimo se raje nazaj k samo kartici. Kot se za tako kartico spodobi, seveda popolnoma podpira DirectX 9. Hiter pomnilnik GDDR3 skrbi za več kot dostojen prenos podatkov, pri hitrosti 1,18GHz, medtem, ko sam procesor deluje pri 540MHz. Procesor pa je zgrajen v 13-mikronski tehnologiji. Grafični čip poseduje 16 cevovodov za obdelavo pikslov, ter 6 enot verteks. Teoretično zmore 8,64 gigapikslov v sekundi, pomnilnik pa je teoretično zmožen prenesti 37,8Gb podatkov v sekundi. Sama kartica ima tudi zelo zanimivo zasnovan sistem hlajenja, ker ne uporablja hladilnika, v katerega potiska zrak ventilator, ampak je ventilator za hladilnikom, in tako "sesa" zrak skozi hladilnik proti sebi in ga nato izpihne na zadnji strani ohišja, da se zrak v ohišju ne segreva. Kartico je (seveda) potrebno dodatno napajati in zato ima tudi puščeno en dodaten priklop na zadnji strani, kamor priključimo kar en izvod iz napajalnika.

Kot že rečeno, testirana izvedba nudi VIVO, kar je seveda bilo treba preizkusiti in moramo priznati, da se obnese dokaj dobro. Slika je čista, jasna in taka kot mora biti.

Če se vrnemo k samim zmogljivostim kartice, verjetno ni potrebno posebej navajati, da so vse igre, tudi najnovejše, delovale z vsemi vključenimi podrobnostmi pri ločljivosti 1280 x 1024 brez najmanjših problemov. To nam potrjuje tudi 3DMark03, v katerem smo dobili osupljivih 5748 točk pri ločljivosti 1024 x 768 in 4758 točk pri 1280 x 1024. V *3DMarku 03* pa smo dosegli slabih 13 tisoč točk.

V škatli so zraven CD-jev z gonilniki (novejši se zmeraj najdejo na internetu), še CD *Power DVD5 2ch*, *PowerDirector 3DE* ter dve celotni igri, in sicer *Splinter Cell – Pandora Tomorrow*, ter *Prince Of Persia*. Zraven je seveda še razdelilnik za dodatno napajanje (če so obstoječi že zasedeni), kabel S-Video, ter vsi ostali kabli, ki bi jih potrebovali.

Hitrost procesorja:	**540 MHz**
Hitrost pomnilnika:	**1,18 GHz**
Pomnilnik:	**256Mb GDDR3**
Cevovodi za obdelavo pikslov:	**16**
Enote verteks:	**6**
VIVO:	**Da**
Podpora DirectX 9:	**Da**

94 % **PCF pravi...** "Odlična grafična kartica, namenjena predvsem zagrizenim igralcem igric."

Preklopite med enojnim ali dvojnim grafičnim pogonom s samo parimi kliki.

Osnovne plošče ASUS z AI Selector funkcijo in hitrim IC stikalom omogočajo enostavno izbiranje med enojnim ali dvojnim delovanjem grafičnih procesorjev.

Tehnologija SLI (Scalable Link Interface) z dvema PCI Express grafičnima karticama je v letu 2004 prinesla korenite spremembe pri grafičnem procesiranju, obenem pa povzročila pravo tekmovanje med izdelovalci osnovnih plošč.

Kakšen način preklopa med enojnim ali dvojnim delovanjem grafičnih kartic je za uporabnika najprimernejši?

Medtem ko je pri večini osnovnih plošč za preklop med načini delovanja potreben fizični preklop z vstavitvijo ali odstranitvijo izbirne kartice, predstavlja ASUS A8N-SLI Premium osnovno ploščo s posebno funkcijo AI Selector, ki uporablja za preklop med delovanjem Pericom Semiconductor PCI Express IC stikalo. Za preklop med delovanji SLI in non-SLI je potrebnih samo par klikov z miško.

Zaradi edinstvene funkcije AI Selector je lastnikom A8N-SLI Premium prihranjeno zamudno odpiranje ohišja in vstavljanje ali odstranjevanje izbirne kartice za preklop med načinoma delovanja. A8N-SLI Premium je edina osnovna plošča na trgu, ki je opremljena s programabilnim IC stikalom, s katerim vam za preklop med načinoma delovanja grafičnih kartic ni več potrebno odpirati ohišja.

AI selector omogoča izbor različnih načinov grafičnega delovanja:
1. Način enojne grafične kartice
2. Način z dvema grafičnima karticama (SLI)
   - Dve identični SLI združljivi grafični kartici, ki delujeta v načinu SLI
   - Dve grafični kartici, ki delujeta neodvisno in omogočata prikazovanje na večih prikazovalnikih

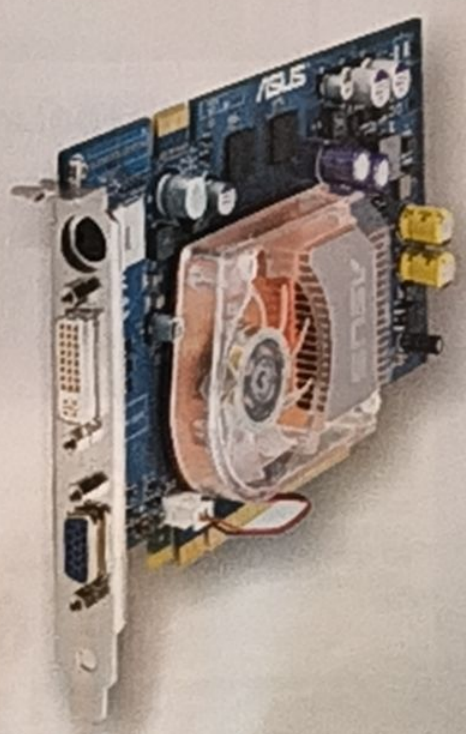
Z tehnologijo AI Selector lahko uporabniki z lahkoto preklopijo med dvojnim PCI Express 8x SLI načinom ali enojnim PCI Express 16x načinom in s tem prilagodijo način delovanja specifičnim aplikacijam in 3D igram.

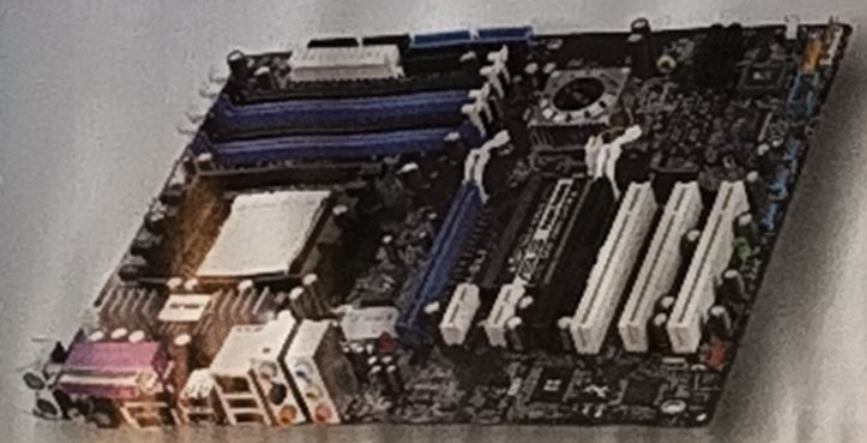
"A8N-SLI Premium z AI Selector funkcijo predstavlja razvoj osnovne plošče v najboljši luči. Predstavlja najprimernejšo osnovo za enojni ali dvojni grafični pogon," pravi Joe Hsieh, glavni urednik revije TechTrend Magazine. "Z veseljem predstavljamo inovativno rešitev za vse tiste, ki si želijo pri grafičnih zmogljivostih le najboljše ".

Poleg priročnega SLI preklopu ima A8N-SLI Premium tudi drugo edinstveno funkcijo, imenovano EZ plug. Med SLI delovanjem je napajanje grafičnih kartic izrednega pomena, zato je ASUS razvil funkcijo EZ plug, ki poskrbi da ima grafična kartica na voljo dovolj energije.

Zaradi napajanja, ki je precej oddaljeno od PCI Express rež, prihaja zaradi dolgih prenosov energije do degradacije le-te. To ustvarja neželeni šum in interference z ostalimi komponentami vzdolž poti prenosa. EZ Plug se nahaja neposredno ob PCI Express režah in s tem zagotavlja konstantno napetost med samim prenosom energije, zagotovalja zadostno količino elektrike, tiho delovanje in večjo združljivost grafičnih kartic.

"VoodooPC je znan po uporabi najhitrejših in najzanesljivejših komponent, ki so trenutno na trgu. ASUS A8N-SLI Premium je natančno to, kar smo iskali za naše sisteme in odlično sovpada z našo podobo. Je stabilna, in kar je še pomembneje, pomete s konkurenco v delovanju in lastnostih," pravi Rahul Sood, predsednik in





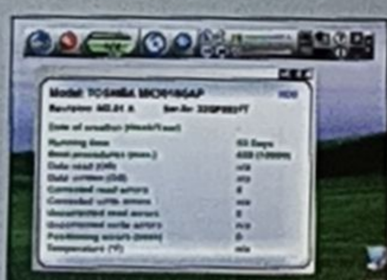
ORODJECE ZA PC

O&O DriveLED V.2.0

Cena 3.850 SIT **Založnik** O&O **Na spletu** www.oo-software.com

Menda je glavni razlog za posedovanje programčka *DriveLED* ta, da lahko zaznate potencialne napake na trdem disku, preden te začnejo delati težave. Kako točno bi naj to počeli, nam ni čisto jasno. Prvo, kar boste opazili, ko se DriveLED zažene, je, da je prav neumestno majhen in da so tiste redke možnosti, ki jih ponuja, težko razumljive. Naloga programa je, da vam posreduje podrobne informacije, kot so popravljene napake pri branju, nepopravljene napake pri branju in napake pri razvrščanju. Nekateri veste, kaj te informacije pomenijo, večina pa nima pojma, zato bi lahko razpravljali o dejanski uporabnosti programa.

Vse omenjeno nas popelje na začetek, kjer smo se spraševali, zakaj bi sploh kupili ta program. Ne poseduje nikakršnega indikatorja, ki bi vas opozoril na grozeč propad, ali česa podobnega. Čisto vsak vnos bi si lahko razlagali kot potencialno napako, potem pa se po milijonih varnostnih kopij ne bi zgodilo prav nič. V bistvu sploh ne vidimo poante programa.



Min 100MHz, 16Mb RAM

Opt 500MHz, 32Mb RAM

59% **PCF pravi...** "Če ste prepričani, da potrebujete ta program, potem bi morali pogosteje v družbo."

IZJEMNA CENA RICOH Image Communication

digitalni fotoaparat Ricoh R1v

- 5.02 milijonov pixlov
- 4.8x zoom (28mm-135mm)
- samo 25mm široko ALU ohišje

5Mpix tipalo, 4.8X optični + 3.6x digitalni zoom, Wide Zoom 28mm-135mm
1cm makro, 5 stopenjski zoom (28, 35, 50, 85, 135mm),
6 programov fotografiranja
snemanje 30 fps AVI filmov z zvokom,
1.8 LCD zaslon s histogramom,
12MB spomin + SD reža, AV izhod,
0.8s - najhitrejši zagon na svetu,
izjemno tanko ohišje 25mm in teža le 150gramov,
zelo majhna poraba energije
(AA baterije – 200 fotografij, Li-Ion 490 fotografij),
SD spominske kartice High speed bere 50% hitreje
USB povezava

64.900,-

PRODAJALCI: Harvey Norman, trgovine Janus Trade, trgovine Megahit, trgovine Spar, Teal, PowerPlus, TechTrade, Leclerc, eTrgovina: www.pcplus.si

NAVIDEZNI CD-ROM

GameDrive

Ste naveličani zamenjevanja diskov? Preizkusite tole... ali pa raje kupite nov pogon

Cena 10.500 SIT **Založnik** Farstone **Na spletu** www.farstone.com

Zamenjevanje diskov svoj čas ni bilo problematično. V zgodnjih dnevih PC-jev s standardnimi trdimi diski in normalno velikimi namestitvenimi datotekami je bil dostop do informacij igralcem neviden, zato so lahko zviška gledali na uboge lastnike Amig in njihova hudo preobremenjena zapestja.

To se je spremenilo. Namestitvene datoteke so zrasle preko vseh meja, vse do točke, ko smo morali za igranje *Planescape: Torment* ali *Baldur's Gate* med namestitvijo zamenjati tudi pet ploščkov. No, to je bilo precej nadležno. Ali ne bi bilo krasno, ko bi se temu lahko izognili?

SEVEDA BI BILO...

Predstavljamo vam *GameDrive*, program za ustvarjanje navideznih pogonov, namenjen igralcem, omogoča pa ustvarjanje kopije kakršnihkoli optičnih diskov na trdi disk. Tako namesto počasnih dostopov do CD-jev in DVD-jev dobite podatkovni blitzkrieg, ki ga ponujajo trdi diski. V teoriji zveni to prav fino, a brez problemov seveda ne gre. V zadnjih letih je zamenjevanje diskov redek pojav. Stranski učinek tega so namestitvene mape, velike tudi po nekaj gigabajtov, a diskov vseeno ni treba zamenjevati.

GameDrive pa ima še drugo nalogo. Večina iger ima vključeno eno od oblik zaščite pred kopiranjem, tako da mora biti CD z igro med igranjem ves čas v pogonu. *GameDrive* preveri CD in nato naredi popolno kopijo le-tega, tako da samega CD-ja ne potrebujete več. Vsi resni igralci ste že vajeni besnega iskanja pravega diska, da bi lahko igrali želeno igro. Če ustvarite navidezno kopijo tega diska, bi lahko v teoriji prelisičili zaščito pred kopiranjem in jo popolnoma zaobšli.

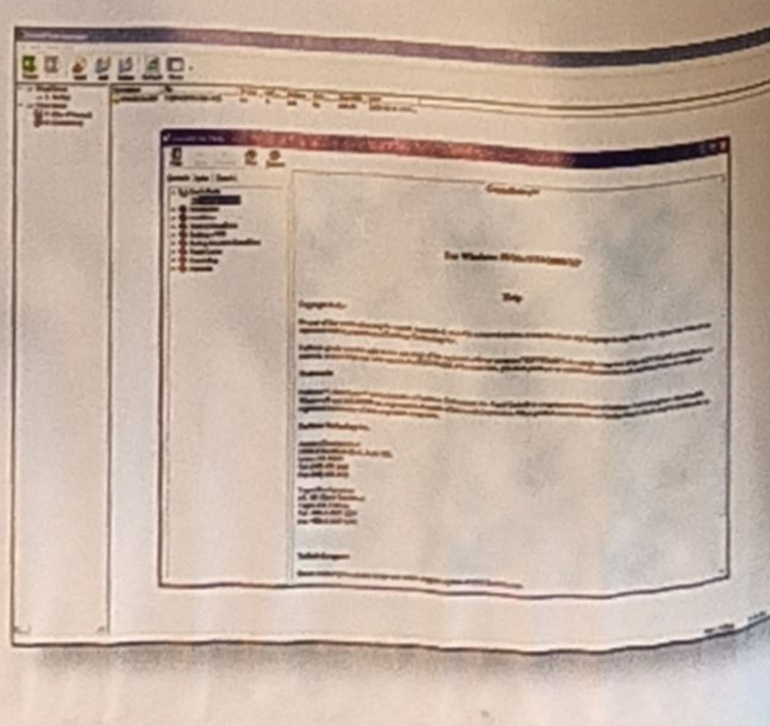
Žal pa se tukaj pojavi problem. Da bi vam kaj takega uspelo, bi potrebovali popolno navidezno kopijo diska in še vsaj 700Mb prostora na disku. Ali pa zadevo (seveda nelegalno) snamete s spleta kar zastonj. Tako program popolnoma izgubi smisel. Mogoče boste dvigovali nos nad snemanjem krekov za igre, ki si jih lastite, a če razmišljate o nakupu *GameDriva*, že tako ali tako razmišljate tudi o ignoriranju zaščite pred kopiranjem.

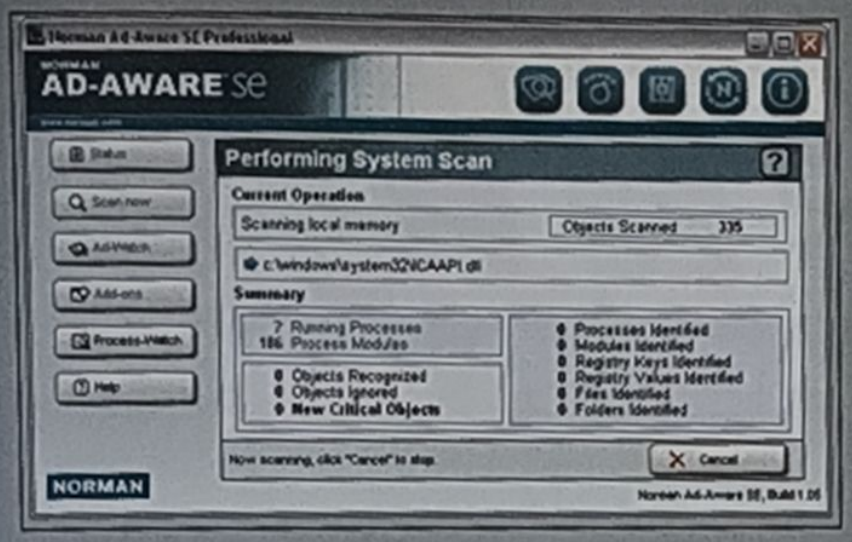
Zaradi vsega naštetega je *GameDrive* precej nesmiseln nakup za igralce. Tudi to, da prva igra, ki smo jo z njim zagnali, Eidosov *Space Colony*, sploh ni delovala, programu ne pomaga.

Min Windows 98/Me/NT/200/XP, pogon CD/DVD, 25Mb prostora na disku

Opt Neomejene količine prostora na disku

28% **PCF pravi...** "Diskovno požrešen in s premalo funkcijami. Neuporaben program."





Norman Ad-Aware SE Professional

Popolna zaščita pred spywareom

Cena pokličite prodajalca **Razvijalec** Norman/Lavasoft **Na spletu** www.norman-si.com

Če v tem trenutku nejeverno mežikate v ime izdelka, ker se vam zdi čisto preveč znano, naj vam povemo, da se je podjetje Norman (protivirusni program in požarni zid tega podjetja smo vam že predstavili) odločilo, da bo svojo ponudbo razširilo še na bitko proti spywaru. Zato so za pomoč zaprosili prav Lavasoft, vodilno podjetje na tem področju. Že tako zmogljiv program je Norman dodatno izboljšal in izpilil – izboljšali so prepoznavanje in iskanje spywara in adwara, z aktivnimi procesi lahko operirate po mili volji, izboljšali so poročila in Ad-Watch, Norman pa je seveda dodal nekaj svojih oblikovnih drobtinic tudi vmesniku, ki pa vseeno ni kaj drastično spremenjen.

Vse to pa so samo črke na papirju, tako da vas prav gotovo zanima, kako se *Ad-Aware* obnese v praksi. Doslej smo ugotovili, da je znal *Ad-Aware* kdaj spregledati kak neželen kos kode na računalniku, zato smo najprej preverili, če se je kaj izboljšal na tem področju. Po dobrem tednu testiranja se je izkazalo, da ni spregledal prav ničesar oziroma niti en program za njim ni našel ničesar novega. To je seveda dobro. Pri *Normanu* so nam prišepnili, da se *Ad-Aware* ne razume najbolje v družbi z drugimi podobnimi programi, in da bi bilo najbolje, če bi vse ostalo odstranili. Ker smo prav po babje radovedni, smo to "priporočilo" seveda ignorirali. In ne drži. Toliko, da veste. *Norman Ad-Aware* prav lepo shaja s *SpyBotom*, *PestPatrolom* in *Microsoftovim Antispywarom*. *SpywareBlaster* pa se že od nekdaj ne razume z *Ad-Watchem*, tako da nas to sploh ni presenetilo.

Test je bil pa precej pester, pa sploh ne na račun *Ad-Awara*. Na testnem računalniku je bil namreč nameščen protivirusni program *Avast!*, ki je poleg *Ad-Aware* kar naenkrat postal strašansko pameten. Med pregledovanjem diskov je namreč (seveda nekaj sekund za *Ad-Awarom*) našel kar nekaj "malenkosti", ki jih je nekaj mesecev vsakič znova "spregledal".

Lavasoft *Ad-Aware* seveda še vedno ponuja in še vedno obstaja tudi različica *Ad-Aware Personal*, ki je brezplačna za osebno rabo. Je pa res, da je osebna različica še vedno precej okleščena, saj vključuje samo orodje za pregledovanje in odstranjevanje spywara in adwara, ne pa tudi *Ad-Watcha*, ki preprečuje, da bi se tovrstni kosi kode sploh naselili na računalniku. Različica *SE Professional* pa razen nadgrajenih in izboljšanih možnosti vključuje še orodje za preprečevanje samodejnega odpiranja reklamnih oken in seveda že omenjeni *Ad-Watch*. Edina zamera programu je ta, da ni najbolj prijazen do uporabnika, saj se veliko funkcij skriva za kar nekaj klikanja. Nekaj več transparence ne bi škodilo.

Min 166MHz, 25Mb prostora na disku
Opt Vse, kar je več, jasno

90% **PCF pravi...** "Trenutno res najboljša izbira za zaščito pred spywarom na trgu."

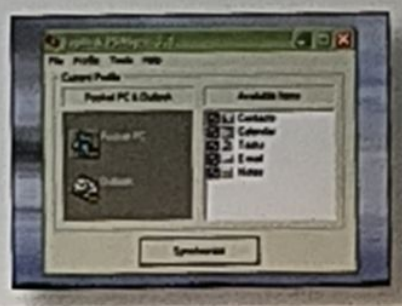
SINHRONIZACIJSKI SUPERJUNAK

Laplink PDAsync3

Cena 10.500 SIT (preko spleta) **Založnik** Laplink **Na spletu** www.laplink.com

Če imate več mobilnih naprav, na primer dlančnik in pametni telefon, in več kot en PC, potem je istočasno povezovanje več naprav z enim PC-jem nekoliko nadležno početje. PDAsync3 trdi, da lahko reši prav to težavo. Ne podpira le dlančnikov z Microsoftovim operacijskim sistemom, temveč tudi dlančnike s PalmOS-om in telefone Sony Ericsson. Povežete lahko vse naprave naenkrat in jih istočasno sinhronizirate z isto aplikacijo, na primer z *Outlookom* ali *Lotus Notes*. To je seveda vse lepo in prav, a program vseeno počne prav to, kar počne programska oprema za sinhronizacijo, ki ste jo dobili poleg naprave.

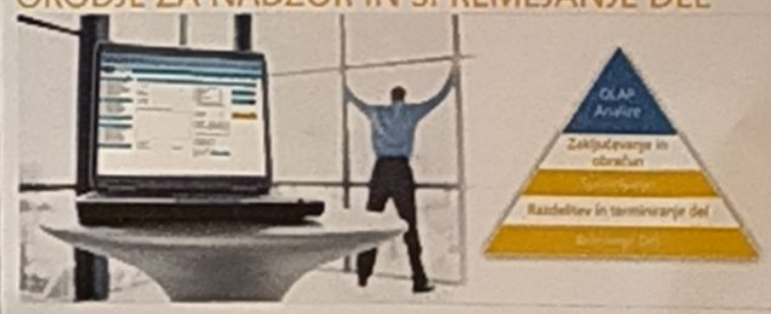
Razvijalci programa trdijo, da je PDAsync3 "superjunak sinhronizacije", le brez krinke. To se zdi nekoliko neumestno, saj superjunaki za reševanje sveta ne zahtevajo denarja. Priporočamo vam, da se še naprej držite programske opreme za sinhronizacijo, ki jo že imate in ta denar porabite za masko superjunaka.



Min 100MHz, 32Mb RAM
Opt 500MHz, 128Mb RAM

62% **PCF pravi...** "Ne zapravljajte denarja za nekaj, kar že imate."

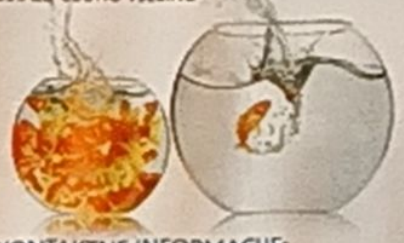
ZENAS
ORODJE ZA NADZOR IN SPREMLJANJE DEL



Spletni sistem ZENAS je orodje, ki omogoča sledenje posegov od njihovega vnosa in prevzema, do zaključka in obračuna. Osnovni element sistema je tako poseg s svojimi atributi (potreben čas, termin izvedbe, zadolženi, podjetje ...). Sistem je zasnovan trinivojsko (uporabniki, izvajalci, služba za nadzor in spremljanje del, zunanji partner).

KONTAKTNE INFORMACIJE
TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A 3320 Velenje,
Tel: 03/586-30-33, Fax: 03/586-19-70, E-mail: info@trendnet.si, Web: www.trendnet.si

OBVARUJTE SVOJE OMREŽJE
PRED VDORI, NEŽELJENO POŠTO, VIRUSI IN OSTALO ČUDNO VSEBINO
networks DEFENDER



OD SEDAJ TUDI ZA MANJŠA PODJETJA

KONTAKTNE INFORMACIJE:
TrendNET d.o.o., Računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A, 3320 Velenje,
Tel.: 03/ 586-30-33, Fax : 03/ 586-19-70
E - Mail : info@networksdefender.com , Web : www.networksdefender.com

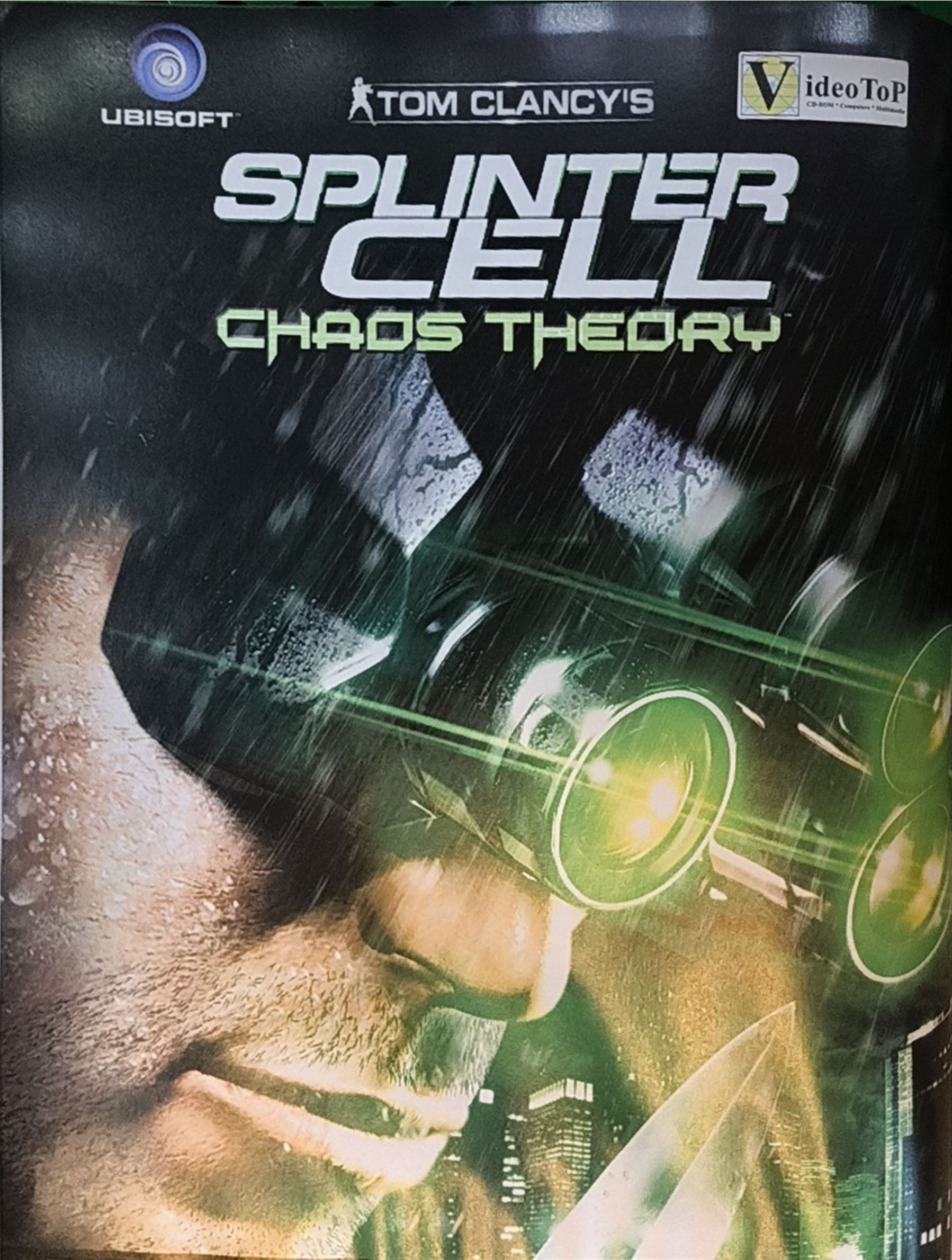
UBISOFT

TOM CLANCY'S

VideoToP

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY



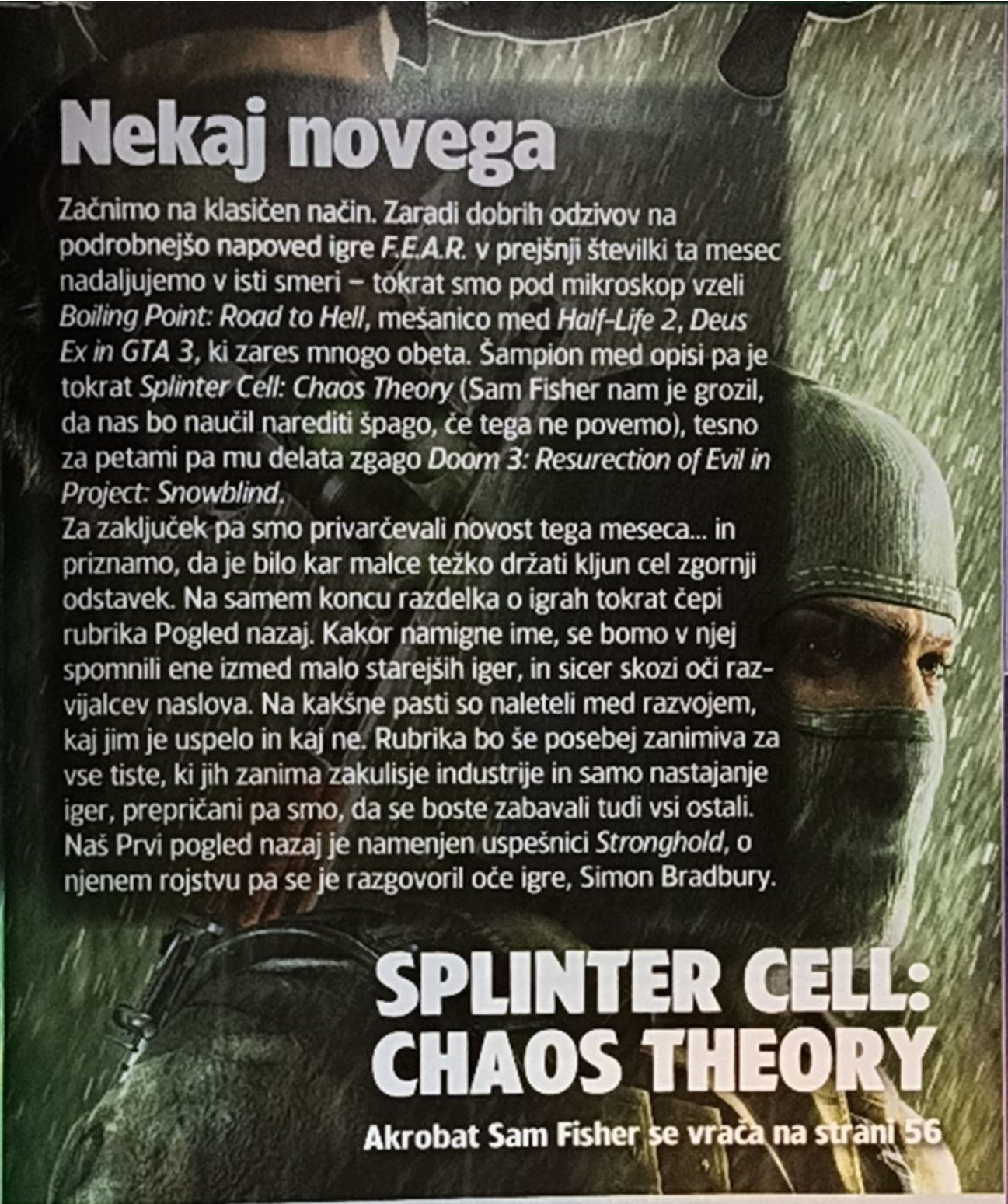
KMALU V PRODAJI

V VSEH BOLJE ZALOŽENIH RAČUNALNIŠKIH TRGOVINAH

Nekaj novega

Začnimo na klasičen način. Zaradi dobrih odzivov na podrobnejšo napoved igre *F.E.A.R.* v prejšnji številki ta mesec nadaljujemo v isti smeri – tokrat smo pod mikroskop vzeli *Boiling Point: Road to Hell*, mešanico med *Half-Life 2*, *Deus Ex in GTA 3*, ki zares mnogo obeta. Šampion med opisi pa je tokrat *Splinter Cell: Chaos Theory* (Sam Fisher nam je grozil, da nas bo naučil narediti špago, če tega ne povemo), tesno za petami pa mu delata zgago *Doom 3: Resurection of Evil in Project: Snowblind*.

Za zaključek pa smo privarčevali novost tega meseca... in priznamo, da je bilo kar malce težko držati kljun cel zgornji odstavek. Na samem koncu razdelka o igrah tokrat čepi rubrika Pogled nazaj. Kakor namigne ime, se bomo v njej spomnili ene izmed malo starejših iger, in sicer skozi oči razvijalcev naslova. Na kakšne pasti so naleteli med razvojem, kaj jim je uspelo in kaj ne. Rubrika bo še posebej zanimiva za vse tiste, ki jih zanima zakulisje industrije in samo nastajanje iger, prepričani pa smo, da se boste zabavali tudi vsi ostali. Naš Prvi pogled nazaj je namenjen uspešnici *Stronghold*, o njenem rojstvu pa se je razgovoril oče igre, Simon Bradbury.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Akrobat Sam Fisher se vrača na strani 56

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Cel mesec se že trudi narediti špago. Želi, da ga kličemo Samo Ribji.

ALJOŠA HANCMAN
Po treh tednih igranja je v *World of Warcraft* razvil svoj lik do 5. stopnje in od ponosa vsem častil pijačo.

TOMAŽ KOTNIK
Zlo je, kot vedno, vstalo iz svojega ranega groba in spet naselilo Mars. Naš vrli bojevnik je tu, da nas reši.

JELENA VARDA
Njena čudaška ljubezen do navodil za igre je ta mesec presegla vse meje. Učila se jih je na pamet.

MATEJ SLANIČ
Priznal je, da mu je bil prvi del *Cossacks* naj igra pod soncem. Kasneje je to preklical, a je bilo prepozno.

BARBARA BANOVIĆ
Po napadu nostalgije je še enkrat preigrala *Sam&Max*, kar bi bilo v redu, če ne bi okužila še nas. Tetris je zakon.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Nejgralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

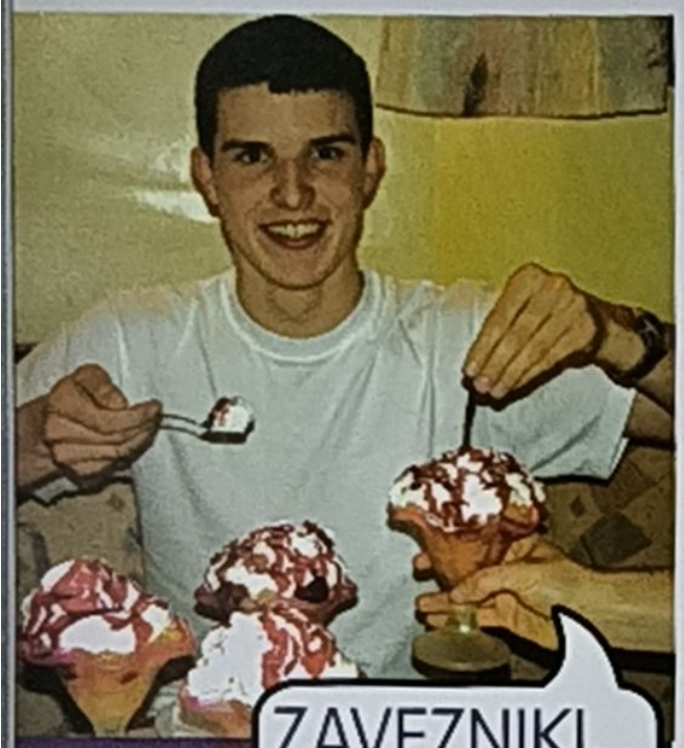
5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.50 **Sladke igre**
str.52 **Lestvice**
str.53 **Napoved Boiling Point**
str.56 **Splinter Cell: Chaos Theory**
str.59 **Cossacks 2**
str.60 **Demon stone**
str.60 **House of the dead 3**
str.61 **Act of War**
str.62 **Project: Snowblind**
str.65 **Championship Manager 5**
str.66 **Sudeki**
str.66 **Will of Steel**
str.67 **Doom 3: Resurrection of Evil**
str.68 **Mali opisi**
str.69 **Plemenska scena**
str.70 **Pogled nazaj**



ALI BO NEMŠKI ŠKORENJ VENDARLE VKORAKAL V STRELSKE IGRE?

Ljubiteljem druge svetovne vojne ter prvoosebnih strelskih iger se godi kot nobeni igričarski skupini: začetek z EA uspešnico *Medal of Honor: AA*, *Call of Duty* istih fantov, tokrat pod imenom Infinity Ward, večigralski *Battlefield 1942*, pred mesecem dni Ubi Softov *Brothers in Arms*. Gre le za največje topove, čeprav je potrebno omeniti vsaj še zombijev poln *Return to Castle Wolfenstein* in čudovito brezplačno darilo *Enemy Territory*. Vsak izmed omenjenih patronov je vnesel nove prvine, ki so, čeprav le za odtenek, potisnile mejo v žanru naprej in omogočile pošastno dobre prodajne številke. Kdor se bo želel v prihodnosti spoprijeti s to druščino in ne klavrno propasti, bo moral pokazati nekaj novega. Očitno so pri *Infinity Ward* nekaj takega našli, kajti za pravkar napovedani *CoD 2* (več v okvirju na naslednji strani) samozavestno trdijo, da bo spet pretresel trg. Kaj bi to lahko bilo?

Recimo, da ni samo marketinško pretiravanje. Nihče razen fantov samih resnice ne pozna, a adut utegne biti vpeljava nemškega pogleda v enoigralstvo. Gre za vrelo kašo tovrstnih strelskih iger – vsi se vrtijo okoli nje (v večigralstvu so vsi po vrsti vanjo že namočili tace), a nihče ne zbere poguma, da bi preizkusil, kakšna bo reakcija kupcev. Prav tako daje misliti odgovor vodje razvijalcev na moje vprašanje v eni izmed klepetalnic, postavljeno ob lanskem E3. Ko sem jih pobaral, ali kanijo kdaj vpeljati nemško stran v enoigralsko kampanjo, je sledilo malo jecljanja in precej skromni "Gre za idejo, ki smo jo tudi sami že tehtali. Morda pride v poštev v naših naslednjih projektih." Ali je to že CoD 2? Bomo deležni zagrizenega Hitlerjevega pristaša ali Nemca, ki bo skušal ravnati prav, a mu tega vojaški stroj ne bo dopustil? Je mogoče sestaviti dovolj zanimivo izkušnjo, če se igralec zaveda, da je končni poraz neizbežen? Ali je javnost že pripravljena na drezanje v eno izmed najglobljih ran človeštva? Morda dobimo vse te odgovore kmalu ali v nasprotnem primeru le odločen NE.

Tomaževe sladke igre

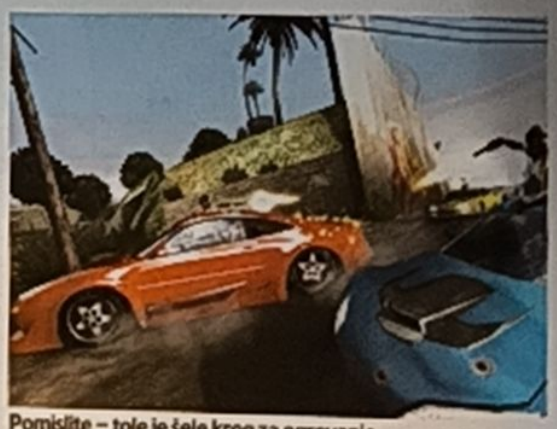
Nehajte buljiti v slastne, velike, kremaste sadne kupe in preberite, kaj se dogaja v igričarskem svetu.

Need for Speed: Most Wanted

Datum izida November
Založnik Electronic Arts
Razvijalec EA Canada
Na spletu www.needforspeed.com.

Za lastnike PC-jev, ki so ljubitelji arkadnega divjanja po cestah, je na žalost ena sama prava izbira. A, sreča v nesreči, je ta zadnje čase silno kakovostna: serija *Need for Speed* se je z oberna *Underground* vrnila v srca oboževalcev in napolnila denarnice lastnikov, zato bo z *Most Wanted* naredila nekaj, kar enostavno ne more iti narobe. Združila bo vse, kar so kupci dobro sprejeli v zadnjih dveh predstavah, ter za opazno večjo spektakularnost navrgla varuhe pravice, ki smo jih nazadnje videli v oddaljenem *Hot Pursuit 2*. Še naprej so osnova predelave, predelave in še enkrat predelave, vzpenjanje po lestvici zlobnih fantov (točke boste pridobivali z uspešnimi pobegi pred policijo) za vstop v druščino res zlobnih fantov, ravno tako se bo *Most Wanted* lahko pohvalil z obširnim okoljem, ki bo, verjetno v podobnem stilu kot v *U2*, dajal določeno mero svobode. Bežanje pred policisti naj bi serijo menda vrnilo k njenim koreninam, polnim pregonov, in nekoliko zanemarilo zgodbo, ki tako ali tako ni bila razlog za precejšnjo priljubljenost.

Samo poglejte to ritko. Ni čudno, da bi jo vsak smrkec s sireno rad napičil.


Pomislite – tole je šele krog za ogrevanje.

187 Ride or Die

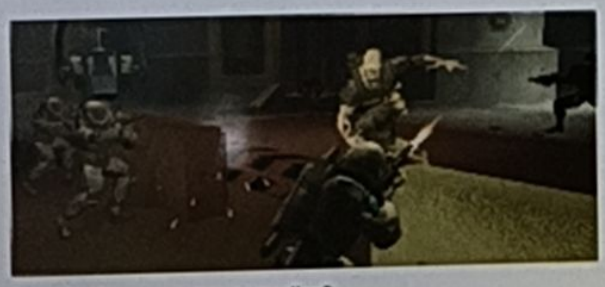
Datum izida Avgust
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Ubi Soft
Na spletu www.187game.com

Bistvo *187 Ride or Die* je mogoče izraziti v dveh besedah: smrtonosna hitrost. In potrebno ju je vzeti precej dobesedno. Šlo bo namreč za precej unikatno združevanje dveh svetov: dirkaškega in gangsterskega – verjetno bi pravi podobi še najbližje prišli, če bi si zamislili združitev serije *NFS* in *GTA*. Prevzeli bomo vlogo mladega mafijca iz L.A., čigar naloga je opraviti z vse bolj predrzno rivalsko bando. Pri tem si bomo pomagali s širokim naborom sodobnih avtomobilov in prav nič ne bomo skoparili niti s strelsko močjo (kakopak ne bo šlo brez dvocevke). Vse skupaj naj bi izpadlo kot skrajno adrenalinsko doživetje, polno divjanja po mestnih ulicah, zasledovanja in bežanja ter norih eksplozij, z zanimivim vpogledom v življenje pravega gangsterja. Predstavitev naj bi bila izjemna: počasni posnetki, zameglitve zaradi hitrosti, hip hop glasbena podlaga in glasovno igranje mladih hollywoodskih talentov kot sta Lorenz Tate iz z oskarjem nagrajenega Raya ter Noel Gugliemi iz *Hitrih in drznih*.

Area 51

Datum izida Začetek maja
Založnik Midway
Razvijalec Midway – Austin
Na spletu http://www.area51-game.com/

Imate radi vesoljce? Ste po duši mirovnik? Tole je vaša nočna mora – na Zemljo, natančneje v zloglasni kompleks *Area 51*, nekako pridejo vesoljci in vse gre strašansko narobe (kaj hočemo – vse zgodbe res niso globoke). S tem mislimo na nekaj res grdih zunajzemeljskih gostov, ki razbijajo glave in rebra vsem avtohtonim prebivalcem Zemlje. Še dobro, da si je človeštvo omislilo specialce – ti fantje zmorejo rešiti vse, in zakaj bi bilo učenje manir par vesoljskih izjemno močnih spak izjema?! Nadzorovali bomo enega izmed njih, Ethana Cola, ki sčasoma odkriva nenavadne učinke vesoljskega virusa in jih obrača sebi v prid ter razkrivali tako imenovane teorije zarot, kot je lažen pristanek na luni, domnevni padec vesoljskega plovila v Roswellu, avtopsije vesoljčkov... Kot zanimivost omenimo še, da je Colu glas posodil vele zvezdnik *Dosjejev X*, David Duchovny, Marilyn Manson pa je odigral malega sivega vesoljčka Edgarja. Ne šalimo se.



Kdo tukaj je pravzaprav nezemljan?

Call of Duty 2

Infinity Ward namerava znova sesti na prestol iger na temo druge svetovne vojne...

Call of Duty je bil v vseh pogledih uspešen in zato naslednji stavek ne bi smel presenetiti nikogar: Nadaljevanje bo, in to bojda že letošnjo jesen!

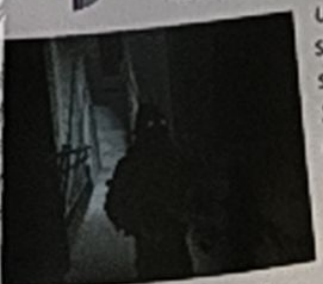
CoD 2 naj bi bil v mnogo čem drugačen, bolj realističen od predhodnika. Seveda je bila neizogibna zamenjava grafičnega motorja, saj je stari že močno pokašljeval in bil ena izmed šibkejših točk siceršnje mojstrovine. Nekaj podobnega bi lahko rekli tudi za UI, ki ji avtorji tokrat obljubljajo preporod, zaradi česar naj bi se nasprotniki bolj zavedali dogajanja okrog sebe in skladno s tem pridobili na življenjskosti. Morda najbolj presenetljiva novost pa je vpeljava moštvenega dela in možnost izvajanja najbolj značilnih bojnih taktik iz druge svetovne vojne – zdi se torej, da bo *Brothers in Arms* dobil zelo neposredno konkurenco. Nekaj posebnega naj bi bila tudi "komunikacija" s soborci – ti bodo ob različnih dogodkih (fantje zagotavljajo, da bo isto nalogo tokrat mogoče rešiti na več načinov) kričali smiselne bojne izraze ter ukaze, kar naj bi dodatno pripomoglo k pristnemu vzdušju. Spremljali bomo lahko štiri različne zgodbe (ugibanja o četrti v bližnji ležeči kolumni), ki bodo ponovno zaznamovane z močnimi liki in raznolikimi okolji – na novo naj bi spoznali recimo peščene viharje v Afriki. Videti je, da je Infinity Ward nova kokoš z zlatimi jajci...

Call of Duty (na sliki prvi del) bo jeseni postala serija.

GOVORICE IN RESNICE

Dodatek za *HL 2*, Lara Croft, *Q4* – tole je en vroč okvir!

Med bolj udarnimi najavami v za igričarsko industrijo nenavadno pestrem aprilu je kljub skromnim podrobnostim dodatek za božanski *Half-Life 2*. Zadevščina se bo imenovala *Aftermath*, in se bo začela tam, kjer se je izvirni *HL 2* končal. Freeman in Alyx morata kaj hitro pobrati šila in kopita iz mesta 17, ki ga čaka neizbežno uničenje, pri tem pa bosta spoznala bitja in pojave, predstavljene proti koncu izvirnika. Simpatična Alyx naj bi tokrat imela precej večjo vlogo, vendar menda ne tolikšno, da bi igrali prav njo. Dodatek tokrat razvijajo gospodje Valve osebno, na police pa ga nameravajo postaviti že tega septembra.



Dodatek HL2 je zaenkrat še precej zavit v temo.

Dovolj pozornosti je pritegnila tudi privlačna pustolovka Lara Croft. Novi *Tomb Raider*, podnaslovljen *Legend*, ki nastaja pod budnim očesom Larinega "očeta" Tobyja Garda, je dobil uradno stran , kjer lahko z registracijo postanete VIP obiskovalec, čeprav ta titula ne prinaša šokantnih prednosti.

Malce so javnost zopet podražili Raven Software, razvijalci že dolgo nastajajočega *Quaka 4*. Predočili so eno celo novo sliko in razkrili podlago za nov spopad s Stroggi, mešanico kovin, mesa in čiste zlobe. Potem ko smo jim Zemljani spopad pripeljali na njihov planet ter jim ga dodobra razstrelili, so se Stroggi hitro začeli ponovno zbirati, a v *Q4* Zemlja pripravlja zadnji in popolni val, ki ga bomo vodili prav mi. Nesnaga vesoljska, spravi se nam s pota!

Ubi Soft je sporočil, da *Ghost Recon 2* ne bo izšel za PC, ker... no, pravzaprav ne vemo – menda ni bil dovolj kakovosten. So pa neomajni, da pride tudi do nas *Ghost Recon 3*, in sicer pozimi. Prav tako so odprli nov center v Quebecu, kar smo že večkrat napovedali.

Za igro *Godfather* sicer gojimo največja pričakovanja, a sedaj smo nekoliko v skrbeh: režiser *Botra*, Francis Ford Coppola, namreč ne more najti lepih besed za zametke EA-jeve igre, za katero do pred kratkim sploh ni vedel, da obstaja. "Uporabljajo like, ki jih vsi poznamo, nato pa ti v naslednji uri samo streljajo in se med sabo pobijejo. Z igro nimam prav nobene povezave in ji nasprotujem," je bil strog. Huh, to mora razvijalce boleti.

Še ena malce drugačna novička: zna se zgoditi, da bo zgodba Johna Romera in Johna Carmacka, glavnih ustvarjalcev *Dooma*, ki je bila poprej predstavljena v Kushnerjevi knjigi *Masters of Doom*, doživela filmsko reinkarnacijo. Zanjo naj bi skrbel Naren Shankar, sicer producent nadaljevanke *CSI* (*Na kraju zločina*). Je pa zato še enkrat več prestavljen film po sami igri, kjer bo glavno vlogo igral The Rock: nov datum – 21. oktober.

Ima ta zadeva srce ali motor?!

Da se ne izneverimo tradiciji, še par poslovnih: Nadaljuje se bitka za Eidos, in sicer med Elevation Partners, kjer ima pomembno vlogo Bono, pevec skupine U2, ter, precej nepričakovano, finančno občutno šibkejšim, a po naravi posla precej bolj sorodnim založnikom SCI. Le ta namesto denarja predlaga izmenjavo delnic in Eidos se zaenkrat nagiba prav k tej ponudbi (vanjo je pristalo praktično polovico delničarjev). Britanci torej kot običajno držijo skupaj.

Omenimo še, da delnice EA precej padajo, ker so njihovi dobički pod napovedanimi. Sami to pripisujejo hudi konkurenci (*HL2*, *GTA: San Andreas*, *WoW*) in obljubljajo, da bo že prihodnje leto bolje. Torej niso nedotakljivi...

Lara. Je potrebno dodati še kaj?

Lara naj po vodljivosti ne bi več spominjala na 50-tonsko lokomotivo.

Najbolj pričakovane

V procesu obdelave...

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Stronghold 2	konec aprila	2K Games	PCF 38	Strategija
Empire Earth 2	začetek maja	Vivendi	PCF 28	Realnočasovna strategija
Pariah	junij	Groove Games	PCF 33	Prvoosebna strelska
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	junij	THQ	PCF 36	Prvoosebna strelska
F.E.A.R.	junij	Vivendi	PCF 38	Akcijska grozljivka
Fahrenheit	junij	Vivendi	PCF 30	Akcijska pustolovščina
GTA: San Andreas	junij	Rockstar	PCF 35	Akcijska
Battlefield 2	junij	Electronic Arts	PCF 29	Večigralska strelska
Commandos: Strike Force	julij	Eidos	PCF 33	Taktična strelska
Dungeon Siege II	avgust	Microsoft	PCF 36	Igranje vlog
Hitman: Blood Money	september	Eidos	PCF 34	Skrivalna akcijska
Age of Empires 3: DNA	zima	Microsoft	PCF 37	Strategija
Star Wars: Empire at War	zima	Lucas Arts	PCF 38	Realnočasovna strategija
TOCA Race Driver 3	zima	Codemasters	PCF 38	Dirkalna
Fable: The Lost Chapters	zima	Microsoft	PCF 38	Igranje vlog
Black&White 2	zima	Electronic Arts	PCF 33	Božanske krave

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
→ 1	HALF-LIFE 2
↑ 2	BROTHERS IN ARMS
↓ 3	GTA: VICE CITY
→ 4	COUNTER-STRIKE: SOURCE
↓ 5	CALL OF DUTY: UO

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
↑ 1	GTA: SAN ANDREAS	PCF 35
↓ 2	SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	PCF 39
↑ 3	STRONGHOLD 2	PCF 39
↓ 4	GOTHIC 3	PCF 32
↑ 5	S.T.A.L.K.E.R.	PCF 36

TELEMACHOV KABELSKI INTERNET

novice * zabava * igre * šport * glasba * filmi * izobraževanje *

FIKSEN MESEČNI RAČUN
ne glede na porabljen čas in preneseno količino podatkov

VELIKE HITROSTI
hitrosti prenosa podatkov veliko večje kot pri klicnem dostopu

DOSTOP 24 UR NA DAN
stalen dostop, brez dodatnega prijavljanja

BREZ STROŠKOV TELEFONA
za brskanje po spletu ne potrebujemo telefona

VARNOST
enoletna brezplačna protivirusna zaščita za nove naročnike

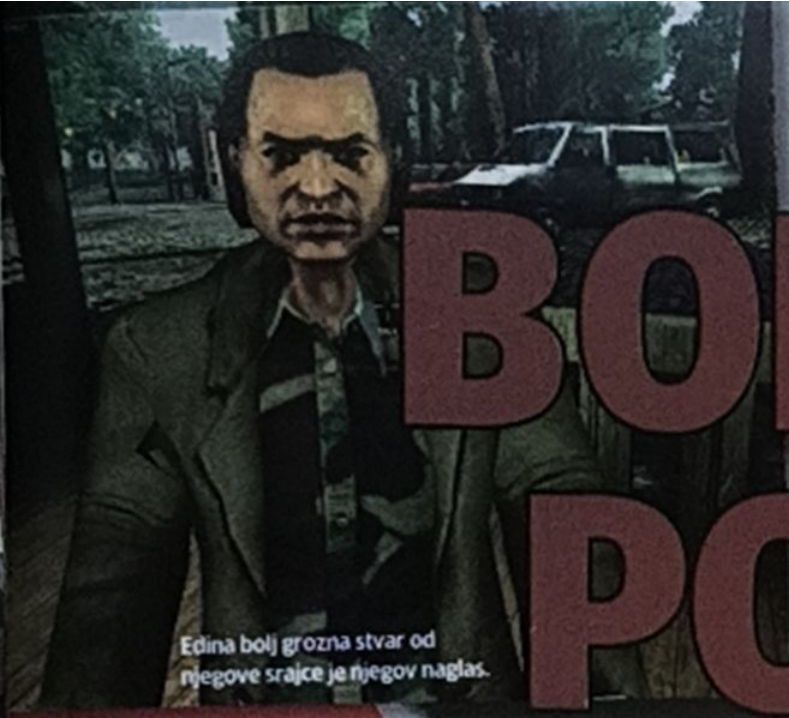
Mini dostop	Standardni dostop	Standardni dostop družina	Mega dostop	Dva Mega dostop
časovno neomejen dostop (do 128k/64kbps)	časovno neomejen dostop (do 512k/128kbps)	časovno neomejen dostop (do 512k/128kbps)	časovno neomejen dostop (do 1024k/256kbps)	časovno neomejen dostop (do 2048k/256kbps)
1 IP in 1 poštni naslov	1 IP in 1 poštni naslov	1 IP in poštni naslovi za vse v družini	1 IP in 1 poštni naslov	1 IP in 1 poštni naslov
Paket je namenjen manj zahtevnim uporabnikom za pregledovanje elektronske pošte in brskanje po internetu.	Paket je namenjen vsem, ki si želijo hitrega brskanja po internetu in prenosa večjih datotek po elektronski pošti.	Paket je namenjen družinam, kjer vsak član dobi in uporablja svoj lasten elektronski naslov.	Paket je namenjen uporabnikom, ki pogosto brskajo po internetu in pobirajo večje količine datotek in po elektronski pošti pošiljajo velike količine podatkov.	Paket je namenjen najzahtevnejšim uporabnikom, ki dnevno brskajo po internetu, pobirajo velike količine podatkov (filmi, glasbene datoteke, ipd) in preko elektronske pošte izmenjujejo velike količine podatkov.
5.400 SIT 3.500 SIT*	7.300 SIT 5.100 SIT*	8.100 SIT	5.000 SIT 6.500 SIT	11.000 SIT

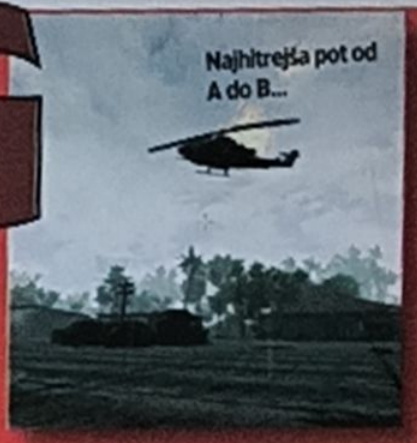
* Ponudba Arnes možna le v Telemachovem omrežju v Ljubljani.
Priklop interneta je možen samo v Telemachovem omrežju, kjer so tehnične možnosti.

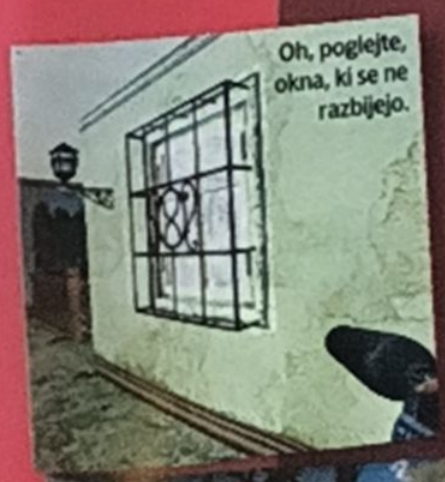
Pokličite 080 22 88 ali pobrskajte na www.telemach.si

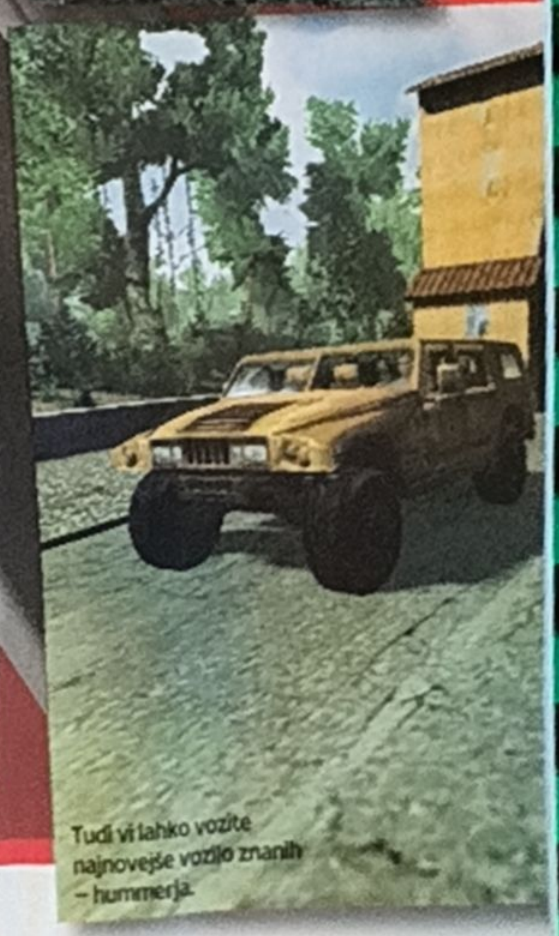
TELEMACH

BOILING POINT
ROAD TO HELL









PCF spozna življenje drog, mafije in strelskih obračunov v Ukrajini.

Morda se ob prvem trenutku zazdi čudaško, da ukrajinski razvijalci ustvarjajo igro o Kolumbiji (skriti navdih za igro *Boiling Point*), sploh zato, ker je še nikoli niso obiskali. Državi se zdita vse prej kot podobni. Podnebje, kultura, celo jezika si ne bi mogla biti bolj različna. Kolumbija je razvijajoče se država vročega temperamenta in nenehnih razhajanj v družbi, Ukrajina na drugi strani pa že skorajda sibirsko hladna, le počasi napredujoča in skozi večstoletno zgodovino enotna, pogosto podrejena družba.

A če se ozremo na neomejeno korupcijo, ekonomijo ter socialno varstvo, ki sta dodobra razbiti zaradi nasilja, drog in svojeglavih "voditeljev", ter ekstremno politiko (skorajda vojaške diktature, agrarne/ komunistične stranke in revolucionarna/ separatistična gibanja lahko najdemo v zgodovini obeh), sta si nekdanja članica Sovjetske zveze in Kolumbija kot sestrici.

Obstaja torej kar nekaj vzporednic med domom razvijalcev Deep Shadow in njihovim predmetom dela. Kljub temu Sergej Zabarynsky, programer/ oblikovalec/ producent, ki je z nami kramljal o *Boiling Point*, odločno zanika kakršenkoli politični motiv pri ustvarjanju igre. "Vse to ni pomembno za igro, ki jo delamo," pravi. "Igramo enake igre, gledamo enake filme in ne želimo posredovati nikakršnih političnih sporočil." Povsem po naključju se je torej zgodilo, da so se v *Boiling Point* znašli pokvarjeni politiki, objestni preprodajalci drog in kopica ekstremističnih skupin, katere mora igralec zadovoljiti ali pa se z njimi spopasti. "V našem svetu se vse vrti okoli vaših odločitev na kak način želite napredovati; naredili smo ga na široko odprtega, da si lahko pomagate kakor vam ugaja."

Boiling Point je postavljen v sedanjo Južno Ameriko, ker "mislimo, da igralci, tako kot gledalci, v večini filmov želijo razumeti svet, v katerega so postavljeni. Tukaj ni potrebnih nobenih razlag, kako potovati od točke A do točke B – enostavno

si kupiš avto ali naročiš taksi. Kot v resničnem življenju je večina stvari jasnih že od začetka, tako da se lahko osredotočite na vašo dogodivščino in ne na razmišljanja v slogu 'kaj za vraga je tista čudna rožnata stvar, ki te vrže na drug konec igre'. Ne razumite me narobe, radi imamo znanstveno fantastiko in v njej uživamo, a do izida *Boiling Point* jo prelagamo na stranski tir."

Prevzeli boste osebnost Kevina Myersa, ki ugotovi, da je njegova hčerka, novinarka, izginila neznano kam med delom za kolumbijski časopis. Kot vsak zaskrbljeni oče z zadnjim denarjem odleti do prizorišča, kjer so dekle nazadnje videli, ter poskuša izvedeti, kaj se je z njo zgodilo. Za razliko od vseh drugih zaskrbljenih očetov pa so njegove odločitve vaše odločitve; izbira načina reševanja skrivnosti je povsem vaša, ravno tako kot v *Deus Ex*. Če želite situacijo rešiti s pregovarjanjem in skrivanjem, je to povsem sprejemljivo. Če se želite postaviti na stran ene skupine, se lahko. Če hočete vse pobiti s puškami, helikopterji in tanki, je to frajersko. In če bi se radi le do smrti napili v najbližji gostilni, to tukaj dejansko lahko tudi storite.

In vzporedna s to svobodo dejanj je tudi svoboda gibanja: igra je umeščena na 625 km² veliko področje – 25 krat 25 kilometrov, ki vključuje dve mesti, več pragozda, kot bi ga zmogli pojesti, in morje, zraven pa imate še kilometer "visoko" nebo, v katerega se zažirajo gore in ga onesnažujejo helikopterji. Deep Shadows je to uspelo tako, da so svoj grafični motor Vital 2 zgradili kot igro MMO, kar pomeni, da se posamezni elementi igre obdelajo šele takrat, ko so potrebni. Precej očitno vprašanje, ki se pojavi ob igri takih razsežnosti, je, kakšen vpliv so nanjo imele ostale podobno velike igre. "GTA in *Deus Ex* sta zagotovo na seznamu vplivnih, ravno tako kot veliko ostalih strelskih iger in RPG v stilu *Morrowind* in *Gothic*. Radi imamo strelske igre, a ravno tako smo si želeli svobodo RPG, zato smo oboje povezali v en sam, odziven svet." Ob podobnem povpraševanju okoli povezav s filmi, knjigami in glasbo, smo naleteli na tišino – morda so njihovi kulturni temelji nekoliko omejeni.

"Igra je umeščena na 625km² veliko področje, ki vključuje dve mesti, več pragozda kot bi ga zmogli pojesti in morje"

Bolj zgovorni so bili ob razlaganju o razlikah med njihovo igro in prihajajočo igro *S.T.A.L.K.E.R.* "Imata nekaj skupnega, prav imate: njun cilj je predstaviti ogromen, živ svet, ki ga je mogoče raziskovati. Razlika je v tem, da vas mi ne vržemo v svet, poln sovražnikov in čudnih popadljivih živalskih spak, temveč ste sami odgovorni za to, ali bo določena skupnost postala vaš sovražnik ali ne. Poleg tega mi dostavljamo še uporabna vozila, od ladij do avtomobilov ali helikopterjev – prosto lahko uporabljate katereGakoli (potem, ko opravite ustrezno vozniško preizkušnjo). Zakaj se recimo ne bi podali na obisk k avtohtonim Indijancem v oddaljeno hribovje z velikim, lepim tankom...kaj pa veš, morda jih bo tako laže 'prepričati' naj bodo malce bolj vljudni."

Prav različne frakcije so srce igre in obsegajo silno raznovrstno druščino: mestno prebivalstvo, ki je srečno že, če ne streljate vanj, domorodce v srcu pragozda, vojsko, ki želi streti odporniško gibanje, ameriško CIA, ki kot vedno skuša poloviti mafijce in kot vedno klavrno konča. Vsaka izmed vpletenih strani ima lastne motive in samosvojo področje delovanja – skladno s tem se tudi nobena ne odziva enako na vaše poteze. Povežite se s CIA in deležni boste precej več nasilja s strani mafije, ustrelite revolucionarja, pa si morda prislužite povabilo k sodelovanju z vladno vojsko. Ko smo tako med preizkušnjo pohajkovali skozi gozd, smo naleteli na hud strelski obračun med agenti CIA ter uporniki, a nihče izmed njih ni, razen po nesreči, streljal na nas – za oboje smo bili namreč nevtralni.

Z RPG pa se *Boiling Point* ne spogleduje samo pri odločanju, kateri strani boste zvesti, temveč se tudi po vmesniku dodobra opazi vpliv *Deus Ex* in *System Shock 2*. Spustni seznami na vrhu zaslona omogočajo hiter dostop do predmetov, ki jih prenašate, nastavitev, informacij o odnosih s frakcijami, orožarne in trenutnih stopenj sposobnosti – preden boste lahko uporabljali določena vozila in opremo, bo namreč potrebno lik razviti do zahtevane mere. Vsaka oseba v igri, in pri tem sami niste izjema, bo imela natančno razdelana področja, ko bo govora

"Z RPG pa se *Boiling Point* ne spogleduje samo pri odločanju, kateri strani boste zvesti"

Biti zadet od kokaina

...ali SA, njegove navidezne igričarske različice.

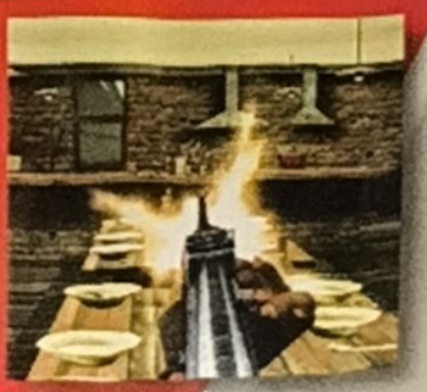
Najbolj zanimiva obravnavana tematika v *Boiling Point* so brez dvoma mamila. Žunaj, v džungli, gojijo uporniki/ marksisti rastline, ki jih je mogoče predelati v ko... "Hopla, droge? Kaj so droge?" prekine naše razmišljanje Sergej. "V *Boiling Point* poznam le Sintetični Adrenalin... bodite opozorjeni: če ga zaužijete preveč, bo obisk pri zdravniku neizogiben." Da, seveda. Ta skrajno zasvojljivi "SA" prideluje uporniška stran, CIA in vojska ga sovražijo, prav tako ob njem zavijajo z očmi meščani, z izjemo "zadetkov", seveda. Zaenkrat še ni povsem jasno ali bo moč z njim trgovati ali ga pretoviriti iz gangsterskega ozemlja, znani pa so učinki, ki jih ima na vaše telo: deležni boste večje odzivnosti, upočasnjenih sovražnikov – skratka začasnega občutka nepremagljivosti. Toda, kot je rekel že Sergej, bodite pazljivi: prekomerno izkoriščajte, khm, drogo, khm, pa boste kmalu morali poskrbeti za potrjeno zdravstveno kartico...

Kremenčuk

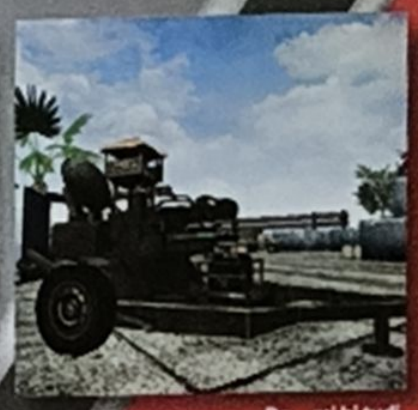
Morda Černobil ni edino [illegible]

Med našim raziskovanjem ozadja Deep Shadows smo naleteli na par nenavadnosti. Kremenčuk, dom Deep Shadows, je pomembno industrijsko mesto, ki se razprostira na obeh bregovih Dnjepra ter tako leži v samem srcu dežele kozakov. Če bi uporabili le internet, bi pomislili, da so glavne izvozne dobrine tega kraja tovornjaki KrAZ ter, hm, neveste v zameno za državljanstvo. Toda v resnici je bil Kremenčuk zgrajen leta 1571 kot trdnjava in se lahko pohvali s kar nekaj lepotami – obrežnimi parki ter tradicionalnimi trgi. Začetek skupine Deep Shadows predstavljata Sergej Zabarynsky in Roma Lut, ki sta skupaj prišla leta 1998, da bi ustvarila *Vital Engine*, spodoben 3D pogon, namenjen predstavitvi velikih področij.

Poglejte ga, fanta: Sergej Zabarynsky, programer in oblikovalec



Zapomnite si: kupec [illegible] vedno prav!


Da... mi bi tudi.

o poškodbah. Prejmite strel v nezaščiteno betico in ohladili se boste kot vsi drugi, če vas bodo zadeli v nogo, boste šepali, zadetek v roko se bo odražal v zmanjšani natančnosti in če se ga boste nažrli kot krava, boste začeli opletati naokoli, reakcijski čas pa bo strmo narasel. Zdi se, da Deep Shadows nikakor niso hoteli izpustiti kakršnegakoli sestavnega dela svojih najljubših naslovov, vprašljivo pa je, ali bodo (če sploh je možno) vse te delce uspešno povezali skupaj.

Opazili smo, da je pogon igre zasnovan tako, da vsebuje arhitekturo odjemalec/ strežnik, ki je neodvisna od pinga, kar igri dovoljuje, da teče tudi na počasnih mrežnih povezavah – vprašali smo se torej, ali se Deep Shadows na tak način pripravlja na MMO v podobnem okolju, morda celo v obliki nadaljevanja. "Ne! To ne gre – vsaj če želiš uporabljati tako podroben pragozd, kot ga uporabljamo mi! Tehnologijo smo res prignali do njenih skrajnih meja na trenutni strojni opremi." Deep Shadows so imeli hude probleme, da so svoj podrobni 625 km2 obsežni svet spravili v življenje in ga ohranili tekočega – brez mnogo hitrejše strojne opreme bi število slik v sekundi ob prisotnosti večjega števila igralcev, kakršnega je moč najti že na precej manjšem ozemlju iger MMO v določenem trenutku, kaj hitro padlo pod sprejemljivo mejo. "Za primer: nekaj je uporabljati teksture velikosti 2.048 x 2.048 na stolu z 10.000 poligoni v zelo majhni stopnji. Toda ni realnih pogojev, da bi to storili, če so ta stol in teksture obdane z ogromnim, tekočim svetom."

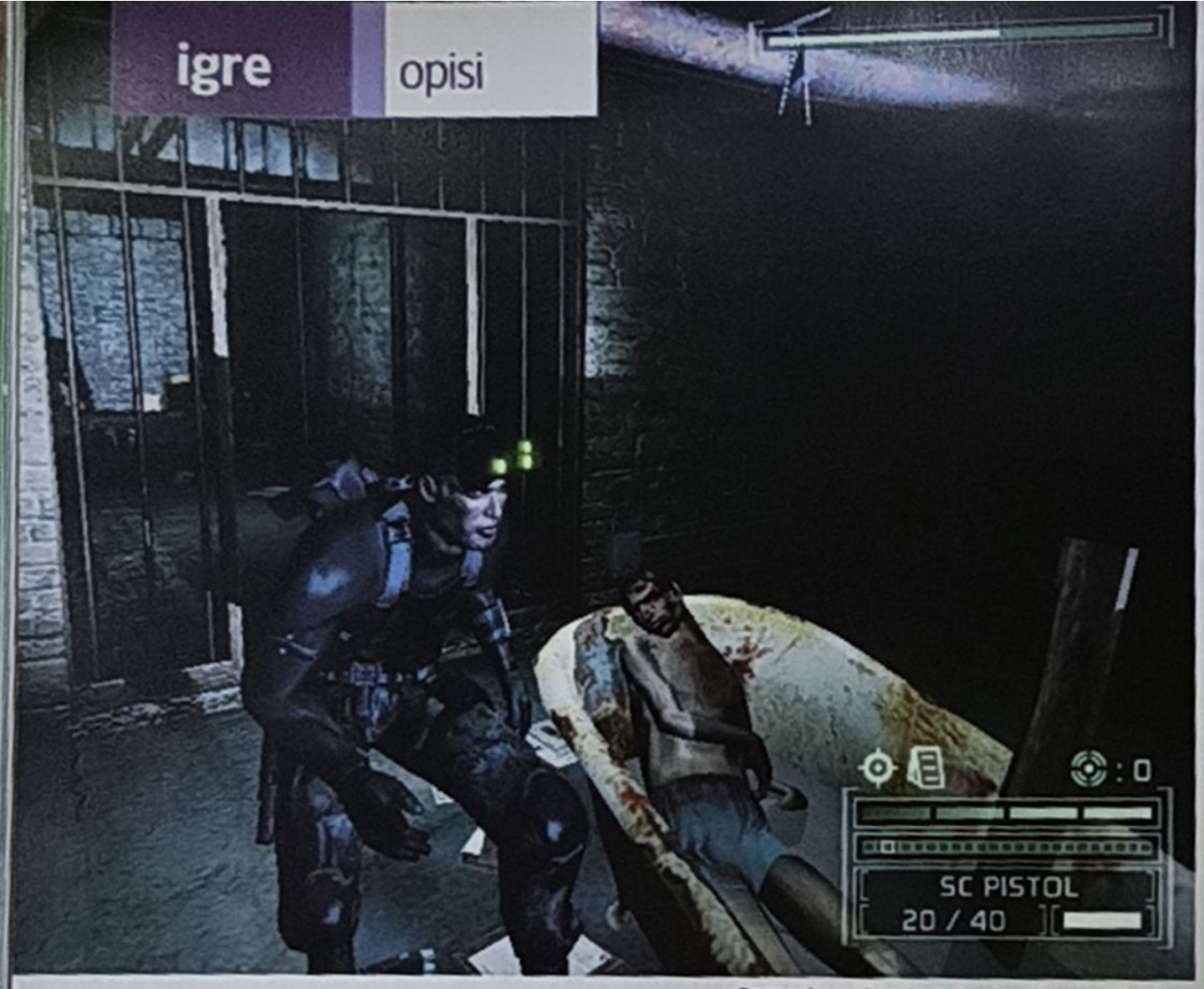
Kljub temu je to obstranska težava – bržkone se je vprašanje tako ali tako pojavilo le zaradi naše novo pridobljene obsedenosti z *World of Warcraft*. Aduti *Boiling Point* so povsem v izkušnji za enega igralca – močna, dobro posredovana zgodba in odprt pristop do reševanja problemov. Ko je govora o ukrajinskih igrah, večina ljudi ogorčeno spremlja le *S.T.A.L.K.E.R.* – toda nas je v vsaj taki meri ogrel *Boiling Point*. PCF

"Zdi se, da Deep Shadows nikakor niso hoteli izpustiti nobenega sestavnega dela svojih najljubših naslovov"

Na razpolago je nekaj res mogočnih kosov orožja.

Nikoli več ne bo igral kdavirja.

Ne, fotoaparat v resnici ni za zajemanje počitniških slik.



Pomagajte varčevati z vodo – kopajte se s prijateljem.

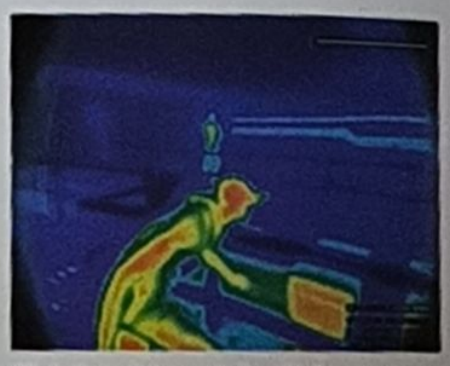
SKRIVANJE PO TEMNIH KOTIČKIH

Splinter Cell
Chaos Theory

Počakajte malo – igra Toma Clancya brez čudaškega vojaškega podnaslova? Svetoskrunstvo je to, ljudje svetoskrunstvo.

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Red Storm **Na spletu** www.splintercell3.com

"Hm, a sem zapri okno ali sem spet pozabil?"



Obvladovanje kar nekaj različnih pogledov je ključ do Samovega uspeha.

Vohunske kamere pokažejo vse; vključno z vami, ko jih uporabljate.

Nadaljevanja so zanimivi faloti. Vzemite prvi *Splinter Cell*. Po definiciji nikakor ni nadaljevanje – le pogumen poskus v mešanju *Thief* in *Metal Gear Solid* s profesionalnim vojaškim slogom Toma Clancya, kadar piše karkoli, kar ni *NetForce*. Vsekakor zabaven, a marsikje nedodelan. *Pandora Tomorrow*? Res, bila je druga igra *Splinter Cell*, a čistokrvno nadaljevanje? Niti ne. Ne razumite nas napak, uživali smo v novi večigralski plasti in bilo je nekaj čudovitih svežih map, a po srcu je bila to še vedno prva igra.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Thief: Deadly Shadows** Eidos
>> **Metal Gear Solid 2: Substance** Konami
>> **Rainbow Six: Raven Shield** Ubisoft

Chaos Theory? No, tukaj smo spet malce v zadregi. Gre za izkušnjo, ki smo je že bili deležni; malce bolj dodelano, malce bolj atraktivno in z dovolj časa, da se je marsičesa naučila na napakah predhodnic. Če ste kdaj že bili črni pajek z zelenimi očmi, se boste takoj počutili povsem domače, a resnično boste lahko uživali tudi tisti, ki še niste slišali za Sama Fisherja. Gre bolj za evolucijo kot za revolucijo ter še sto podobnih klišejev, a ko potegnemo črto, jo dejansko opiše le en izraz: *Splinter Cell*. 2.

"Resnično boste lahko uživali tudi tisti, ki še niste slišali za Sama Fisherja"

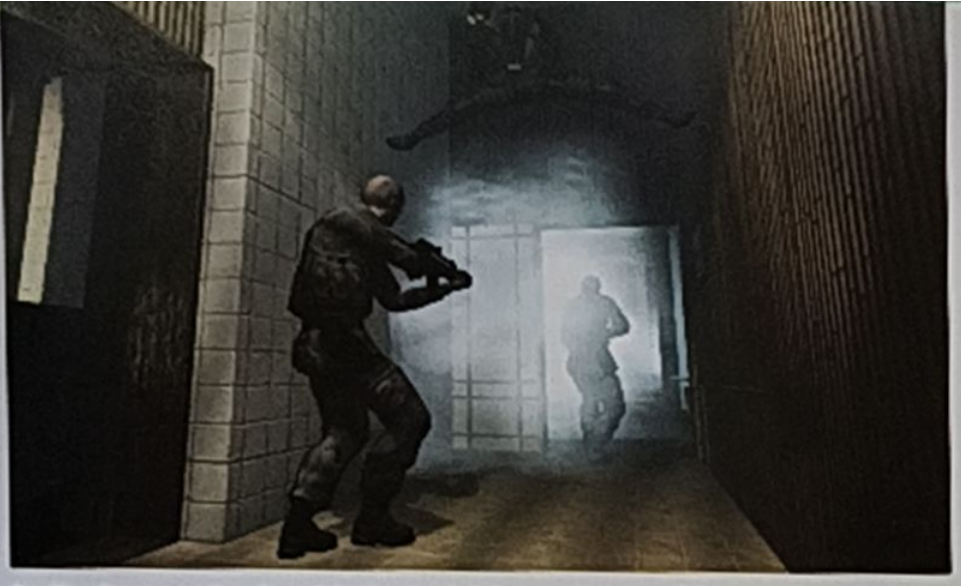
DOL Z BIROKRACIJO

Naj razložimo. Prvi dve igri *Splinter Cell* sta vam nadeli vohunsko obleko, vam pripasali vohunsko opremo, vas poslali na vohunske naloge in vam večino časa vsiljevali glas, podoben zaspanemu Zoranu Predinu – za vse, ki se spoznate na igralce: za Sama še vedno čveka Michael Ironside. Ko pa je prišlo do vohunskega življenja, so stvari izpadle precej bolj klavrno. Lahko ste bili v najbolj prikritem izstrelišču jedrskih raket, opazovali odštevanje na nuklearni bombi, ki jo je le nekaj sekund ločilo od tega da bo uničila vse življenje na Zemlji, ter za ritjo še vedno imeli brezumne pomočnike odtrganega mafijca, pa vendar so vaši nadrejeni preklicali celotno nalogo, vas nadrli ter svet obsodili na propad, če ste pozabili skriti eno samo truplo. Četudi James Bond občasno opravi manjši moriški sprehod in reši svet, vam preostane le, da se sprehodite do zadnje točke, na kateri ste shranili položaj.

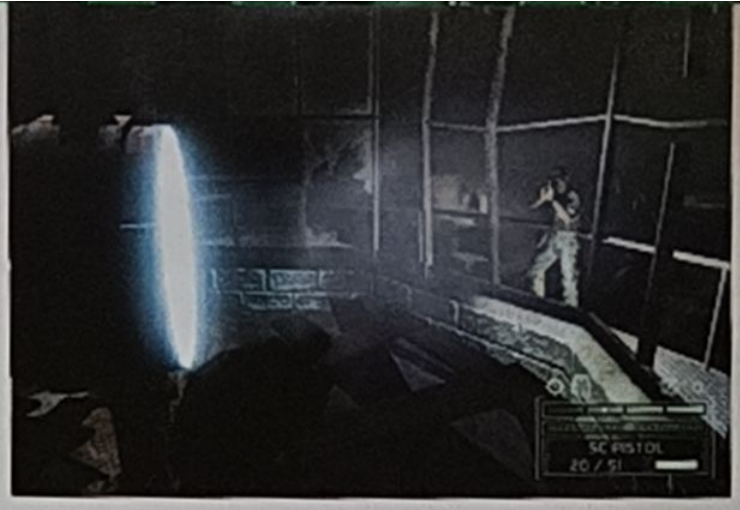
Chaos Theory v večji meri odstrani te birokratske tečnobe in pusti Samu da nekoliko bolj prosto zadiha. Sicer še vedno niste povsem strgani z vrvice – vsaka naloga ima svoje zahteve in lahko pričakujete, da boste naleteli na položaje, kot je s plinom zasičena soba, v kateri res ne želite, da kdo sproži iskrico s svojim kalibrom .44 – kljub temu so omejitve precej bolj življenjske. Če menite, da lahko pospravite sobo, polno zlobnih, na svoje uber frače navezanih teroristov, ste pogosto dobrodošli, da poskusite. Igra celo sama zbija šale na račun groznega alarmnega sistema "trije-udarci-pa-

Parčkanje
Ne nanizanka – večigralstvo

Večigralstvo je v skrivalnih igrah ponavadi deležno pozornosti le zato, ker manjka in ga vsi pogrešajo, toda *Chaos Theory* je ogromna izjema. Glavni večigralski način je "vohuni proti plačancem" iz *Pandora Tomorrow*. Popolnoma nov pa je sodelovalni način, v katerem igralci (štiri različne) naloge rešujejo skupaj. Kaj to pomeni? Hja, nekaj akcij, ki vam bodo še dolgo časa ostale v spominu, in kopico res frajerskih skupinskih potez, kot je metanje kolega na vrče zidove – toda gre za precej ponavljajoče se in točno predvidene dogodke, ki jih boste (prejhitro do obisti spoznali. Zabavno, dobrodošlo, ne z dolgim rokom uporabe. Stavimo, da bo v prihodnosti doživelo še krepke izboljšave.



Značilna Samova razkoračena drža. Navdušujoča in še vedno presenetljivo uporabna.



Ne stojte zraven luči, razen če si želite postati nov Batmanov simbol.

Vaši svetovalci vskočijo pred vsako nalogo, da vam podajo nekaj osnovnih nasvetov in informacij o novi tarči.

letiš-ven" iz predhodnic; sovražniki še vedno postanejo bolj oprezni in hitijo z nadevanjem varnostnega jopiča, če zaslutijo, da jih zasledujete, a vse skupaj sedaj ne privede do napisa "konec igre", vsakič ko odbijete kakšno glavo ali telo.

Z drugimi besedami, končno lahko svoje vohunsko delo opravljate kot vam bi morali dovoliti že od začetka. Sam Fisher sam po sebi zopet doseže, da Solid Snake in Garrett izgledata kot dve negibni leseni kocki – teče v počepu skozi ozke jaške, se z nožem prebija skozi tanke stene šotorov in se, zahvaljujoč zdaj že svojemu zaščitnemu znaku, iz atraktivne razcepljene drže med dvema zidovoma, visoko nad glavami stražarjev, dobesedno meče na sovražnike. Ker imate na razpolago več različnih pogledov, zlasti pomembna sta nočni in toplotni vid, ter za polno torbo orodij, kot je drobna kamera, s katero lahko pokukate pod vrati, preden jih s silovito brco odprete, ni nikoli prav težko stuhtati, kako se prebiti naprej.

Nasploh bodo stari mački kaj hitro spoznali, da je celotna izkušnja na normalni težavnostni stopnji tokrat za nekaj odtenkov bolj popustljiva. Deloma gre to pripisati novim giborn, pri čemer velja še posebej izpostaviti silno priročen nož (tako za vbadanje vojakov kot za prepričevanje talcev, naj ne bezljajo po svoje), katerega odsotnost v predhodnicah je že prav nesramno bodla v oči, še pomembnejša pa je že omenjena večja svoboda. Ta ne pomeni le, da boste lahko zdaj precej več streljali, ampak predvsem to, da *Splinter Cell* ni več kot šah, kjer za vsako potezo premišljuješ pet minut, nakar jo izvedeš v sekundi. Zdaj je sprotna improvizacija sprejemljiva in razmeroma učinkovita. Morda se je kdo ob tem ustrašil, da to pomeni konec vohunskega duha in še eno brezglavo strelsko igro – nikakor ne: zvišajte težavnostno stopnjo in tudi najbolj izkušenim bo postreženo z dovolj trdimi izzivi, da bodo jokali.

"Končno lahko svoje vohunsko delo opravljate kot vam bi morali dovoliti že od začetka"

SLUZ TU, SIJ TAM

Nov grafični motor igri vsekakor ne škodi. Vedno znova mu uspe svet kriminalnega podzemlja naslikati z neverjetno prepričljivostjo. Navdušenje ne bo minilo – vse od uvodnih sekvenc, ki podobe mučenja postoporna spremeni v sadistično lutkovno predstavo senc, do prizorov, kot so s sluzjo prekriti kamni ali v soju neonskih luči svetleče se nagubane kovinske strehe.

Skratka, *Chaos Theory* prekipeva od sloga. To temeljito poudari že uvodna stopnja, ki jo lahko izkusite v demo različici (na diskih prejšnji mesec) – dež se uliva in luže zadrhtijo ob vsaki padli kapljici z bliskajočega se temnega neba. Le za trenutek pozabite na svojo senco in jo vrzite v napačno smer, pa se bo vaša dolgotrajna zaseda hipoma spremenila v še kako težaven strelski spopad, iz katerega boste le stežka izvlekli celo kožo. Cel kup dobrot v *Chaos Theory* čaka tudi vaša ušesa: stroji hropejo, stražarji se zgrudijo po zamolklih udarcih, radijski sprejemniki igrajo glasbene izseke in sporočajo o najnovejših dogodkih – to ne vpliva samo na popolnejše doživljanje okolja, temveč tudi nudi nove načine za prikrivanje vašega približevanja.

Če boste slednjega seveda sploh izbrali. Po novem se namreč v grobem odločate med dvema potema: vohunsko in krvavo. In naravnanost boste morali razodeti kaj kmalu – na začetku vsake naloge boste izbirali med precej različnimi nabori opreme, in čeprav ta izbira gotovo ne pomeni odločilne poteze, je precej pametno, da postopate v skladu s tistim, kar nosite na hrbtu, ups, za pasom, ups, v žepih... ah, kjerkoli se že nosijo te tehnološke igrače.

Omenjeni večji svobodi pri pobijanju, nekaterim izbirnim nalogam in peščici različnih poti navkljub, gre še vedno za izrazito linearno izkušnjo – česar pa ne smete kar odpisati kot slabo odločitev. Kot je po eni strani zabavno, da se ob vsakem igranju dogajajo nepredvidene stvari, moramo priznati, da znajo tudi vnaprej ozko določene naloge in reakcije likov navdušiti: še vedno vidimo prestrašene obraze vojakov, ko se je Sam kot puščica izstrelil izpred njihovih oči, in nič ne da večjega zanosa, kot če nekaj osebnim stražarjem izpred oči ukradete varovanca, ki je le za hip odtaval do hladilnika. In

Dragi, kaj pa rože?

Naj vam dekle nikoli ne bo vojaška svetovalka.

Ena izmed boljših stvari v nalogah je, kako zabavno narejene so sicer redke govorjene vrstice, ki jih spremljajo. Vaši svetovalci se nikoli ne sprevržejo v grozno Rose iz *Metal Gear Solid 2* ter sredi najbolj vročega strelskega obračuna ne težijo z zmenki in piškotki sreče – boste pa deležni nemalo zbadljivk v zvezi z vsako nalogo in skrivnostjo.

čeprav je *CT* daleč od tega, da bi kar klical po ponovnem preigravanju enoigralske kampanje, je naredil velik korak naprej od predhodnic: marsikdaj se boste vprašali: "Kaj če bi vzel lovski pribor in te klovne enostavno pospravil?" ali "Morda bi se pa dalo prebiti skozi jaške?" in povsem mogoče je, da vas bo to mučilo do te mere, da boste isto stopnjo preizkusili še enkrat. Zagotovo poteza, ki je bila za serijo *Splinter Cell* doslej abnormalen pojav.

Vsekakor zna *Chaos Theory* ponuditi toliko občutkov vzvišenosti, da si zasluži večkratnega ogleda. Pravzaprav lahko na koncu tega opisa mirne vesti rečemo, da je bila *Pandora Tomorrow* le še dodatna količina izvirnega *Splinter Cell* z nekaj posrečenimi pritikalnami, medtem ko je *Chaos Theory* igra, ki se je učila na starih napakah. Skriptiranje je izvedeno na še bolj prefinjen način, nasprotniki so spretnejši, dvogovori zabavnejši, videz je naphan z značilnimi Ubi Softovimi igrami senc ter svetlobe, in čeprav so naloge skrajno podobne prejšnjim, so veliko, veliko manj naporne za živce. Res je, da ravno ne premika mej sodobnih skrivalnih iger in če vam ni veliko mar za prejšnje dogodivščine Sama Fisherja, verjetno tudi tokrat ne boste posebno ganjeni, toda *Chaos Theory* kot nadaljevanje in tudi kot popolnoma samostojna igra trenutno pomeni nedvomno najboljšo izbiro za vse ljubitelje vohunskega poklica. **PCF**

Min 1,4GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Opt 2,2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo 1-4 igralci, tudi kooperativno

89% **PCF says....** "Dodelan, tematčen in preračunljiv igralnost *Splinter Cell* vendarle vsebuje toliko sloga kot njegov videz."

NEVERJETNO DOBRA CENA

SKI JUMPING 2005: THIRD EDITON

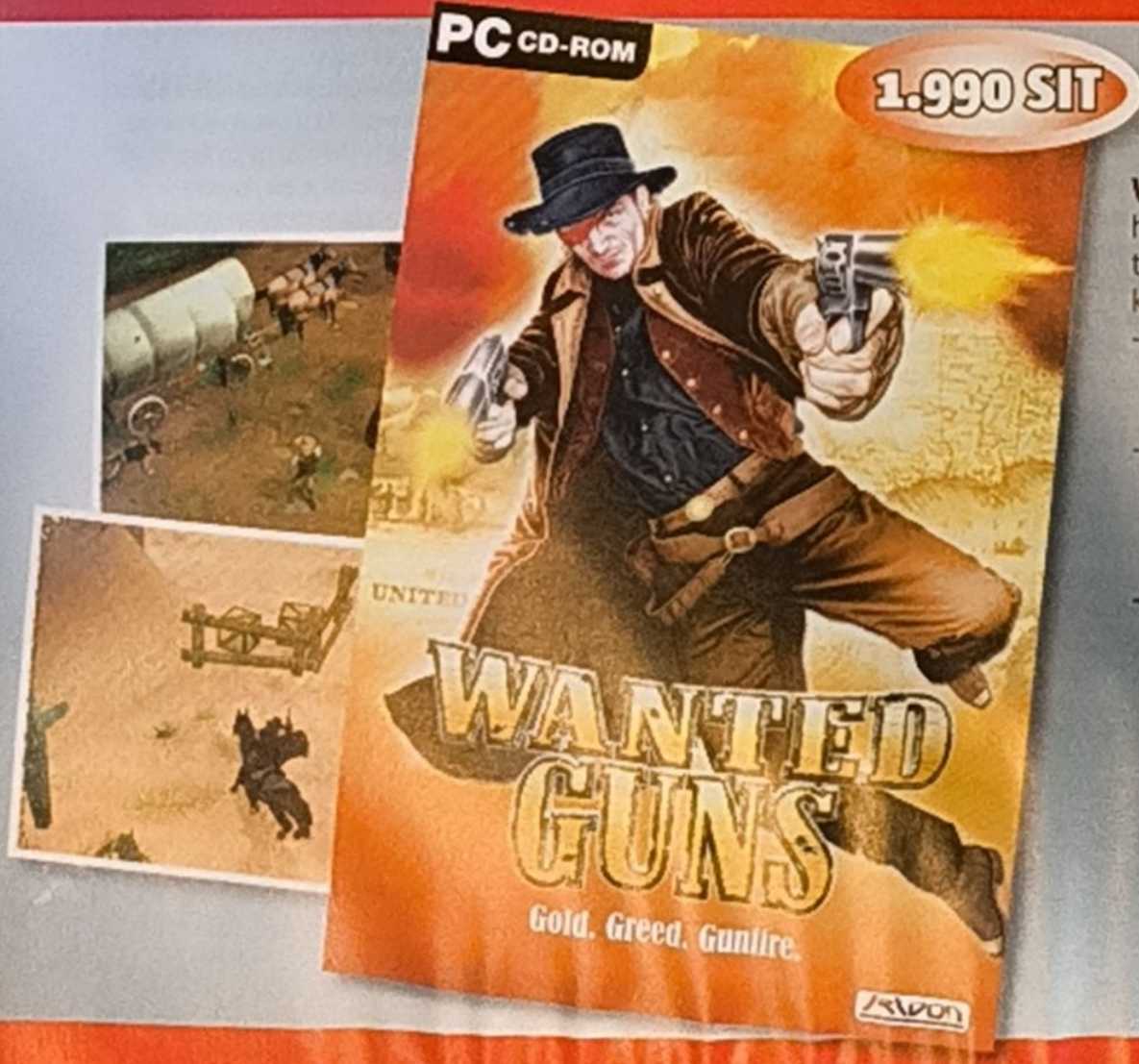
To je športna simulacija, ki ponuja tako zabavo, kot tudi realizem. Zabavo ponujajo arkadni elementi igre, realizem pa popolna imitacija fizikalnih pogojev, ki vplivajo na uspeh skakalca. SKI JUMPING 2005 je mogoče igrati na različne načine: udeležite se posamičnih skokov ali turnirjev, vodite skakalca skozi kariero ali povabite prijatelje v večigralsko igro preko lokalnega omrežja, interneta ali na enem samem računalniku – v načinu HOTSEAT.

Možnosti igre:

- realizem – algoritmi poletov so bili razviti na podlagi posvetov inženirjev iz letalskega inštituta
- izjemne zmogljivosti igre in rešitve, na račun pogona Renderware 3.7 podjetja Criterion Software
- pisana paleta vizualnih učinkov (sneg, dež, megla, osvetljevanje, odboji svetlobe, napredno senčenje, sistem delcev in še veliko več) in 3D zvok
- različni načini igranja, ki ponujajo neusahljiv vir zabave
- v večigralskem načinu lahko igra tudi do 8 igralcev
- 45 skakalnic na 26 terenih, ki so zasnovani po realnih terenih
- skakalnice vključujejo K-90, K-120 in celo K-185
- vse skakalnice v dnevnem in nočnem času
- različni pogledi kamere
- posnetki skokov

IGRI STA V PRODAJI

V VSEH BOLJE ZALOŽENIH RAČUNALNIŠKIH TRGOVINAH IN TRAFIKAH

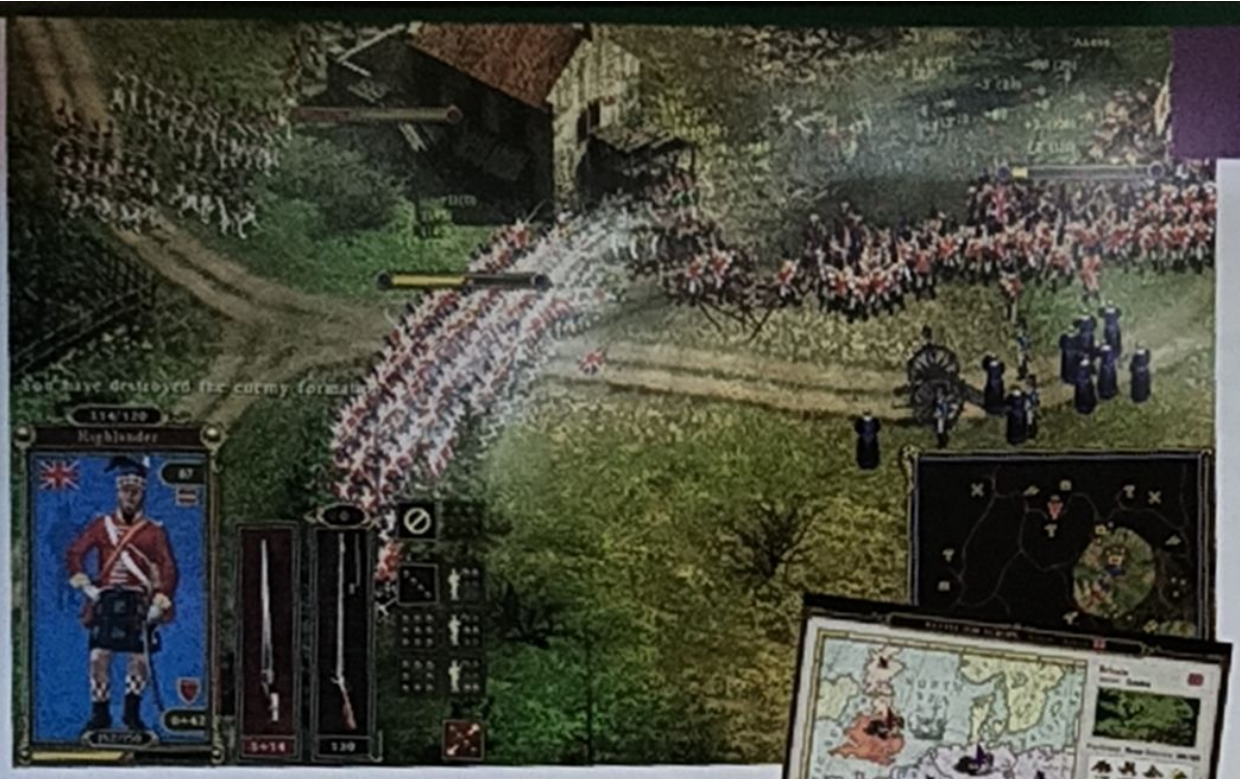


Wanted Guns se dogaja v Mehiki in na divjem Zahodu za časa ameriške državljanske vojne in kombinira tretjeosebno akcijo, jahanje in zahrbtne atentate ter kinematografsko navdihnjen prvoosebni način.

- Igrate kot prečastiti Devlin, nepopustljiv duhovnik, ki je bil v sumljivi preteklosti vodja mehiške skupine roparskih strelcev – in preteklost ga je končno dohitela.
- Streljajte, jahajte in se pretihotapite skozi najrazličnejša področja, vključno z mehiškim mestom duhov, El Cuervo Perdido, zapuščenimi rudniki bratov McCrary ter skozi znane gozdove Kolorada.
- Skupine nasilnih nasprotnikov – zasledujte jih ali jih pobijte s pomočjo impresivne orožarne tipičnih zahodnjaških orožij, vključno s parom pištol, dvocevkami, puškami Winchester in dinamitom. Nasprotnike lahko napadete tudi neslišno z mehiškim samostrelom ali kot britev ostrim apaškim nožem.

VideoToP

NEVERJETNO DOBRA CENA



Za vzdrževanje svoje vojske boste morali zajeti vasi, kmetije in rudnike.

Res, bitke načrtujete tudi na pomanjšanem zamljevidu, ampak *Rome* to ni.

Ne, to ni Glastonbury 1814, temveč še eno ozko grlo zaradi nenavadnega pogleda.

Bojevanje v mestu je zapleteno, zato požgite okoliške kmetije in izstradajte prebivalce.

STRATEGIJA S PIPO IN COPATI

Cossacks II
The Napoleonic Wars

Izometrične vojaške igre so končno dobile svoj Waterloo

Založnik CDV **Razvijalec** GSC Game World **Na spletu** www.cossacks2.com

Nekje na Štajerskem, v gostilni Pri enookem merjascu, kjer strežejo samo vreli mošt in domače pivo, ki je tako gosto, da lahko vanj vtaknete pipo in bo ta stala pokonci, sedita dve popolnoma različni skupini navdušencev nad vojaškimi igrami. Prva skupina, imenujmo jo "Totalni borci", je sestavljena iz modelov s skuštranimi lasmi, hripavim smehom in velikimi gumijastimi meči, s katerimi se med sabo tudi dejansko tolčejo po beticah. Povedano na kratko, so ljubitelji iger vlog v živo, ki ljubijo bojevanje in vojaške igre, in jih jemljejo zelo osebno. Na drugi strani Enookega merjasca pa sedi skupina, sestavljena iz precej starejših ljudi. Njihovi kostumi so bolj podobni uniformam, oboroženi pa so s pravimi železnimi kopji, vendar se zgolj pretvarjajo, da drug drugega z njimi tudi pikajo. Njihove vojne igre so veliko bolj pretkane in inteligentne. Oni so "Kozaki" in člani društva, ki bo svet znova spravilo v trdi prijem reda in zakona.

SPRTI PRIJATELJČKI

In verjetno bi *Cossacks II: The Napoleonic Wars* gledali precej postrani. "Totalni borci" bi divje zagovarjali tezo, da se stvari v današnjem tehnološkem svetu pač razvijajo in da si nihče ne more nekaznovano privoščiti fiksnega izometričnega pogleda, ki je po njihovi strokovni oceni stvar preteklosti. Dokazovali bodo, da je pogled na 64.000 enot na zaslonu sicer spoštovanja vreden dosežek, da pa je zaradi okornega premikanja po zemljevidu navzgor in navzdol ter pomanjkanja 3D kamere, ki bi omogočala svobodno razgledovanje po okolici, takšna velikost strumno korakajočih vojaških armad v nebo vpijoče nemogoča. Seveda pa je njihova glavna zamera to, da igra preprosto ne daje nobenega občutka zadovoljstva. Nobene povezanosti ne čutite z možiclji na zelenih tleh. In nobenega občutka nimate, da ste sploh postavljeni na sredo neusmiljenega boja. Seveda pa naših vrlih Kozakov vsi ti ugovori niti najmanj ne ganejo.

Vzemite na primer zvok v *Cossacks II*. "Kozakom" je prav malo mar za pomanjkanje hrupa, trušča in bojnih krikov, ki so poleg strahu in groze stalni spremljevalci vsake bitke. Njim popolnoma zadostujejo na redko posejani in precej borni zvočni učinki. Našim "Kozakom" se namreč ne zdi nujno, da morajo biti vojne igre realistične tudi iz umetniškega vidika. Zelo so zaskrbljeni zaradi podrobnosti, a ne na način, ki bi zahteval popolno poustvarjanje in posnemanje resničnih dogodkov in vzdušja na bojnem polju. In to je tudi glavna razlika in jabolko spora med obema skupinama. Tako kot pravi, resnični generali, tudi naši "Kozaki" radi dajejo povelja in ukaze daleč od prve bojne vrste.

V dobi *Total War* je težko podati oceno *Cossacks II*. Zasnovana je namreč s poštenim namenom, da bi bila bolj inteligentna kot večina sodobnih vojnih realnočasovnih strateških iger, obenem pa niti od daleč ne izzove pristnega navdušenja, ki smo ga doživljali ob igrah tipa *Rome* ali celo *Medieval Total War*. Delno je razlog najbrž v tem, da napoleonsko obdobje in njegov specifični način vojskovanja (muškete zahtevajo čisto drugačno vojno taktiziranje) za večino igralcev preprosto nista tako privlačna kot nekatera zgodnejša ali kasnejša zgodovinska obdobja. Poleg glavnega načina igre, t.i. Battle for Europe, v katerem se igralec postavi v vlogo enega izmed slavnih vojskovodij tistega časa in svoje vojačke premika od teritorija do teritorija ter pri tem presoja, ali je najkrajša pot do zmage uporaba diplomacije ali neposrednega napada, pa je v *Cossacks II* edinstveno to, da si vam z vojno sploh ne bo treba mazati rok, če tega ne želite. Obstaja namreč kar nekaj načinov, na katere se lahko (vsaj v nekaterih primerih) izognete vojskovanju in še zmeraj zmagate: če na primer zberete dovolj zlata, lahko teritorij tudi kupite...

Ljudje, ki stojijo za *Cossacks II* dobro poznajo svoje občinstvo. Zato so tudi ustvarili igro, v kateri boste našli video posnetke okorelih uzakonjevalcev Napoleonskih vojn, ki bodo navdušeno izpolnjevali vaša povelja. Ljudem, ki jih tovrstno početje spravlja v dobro voljo, se bo *Cossacks II* zdela čisto prijetna igra, vse tiste, ki ste si zaželeli krvavega bojevanja in napetih strateških spopadov, pa bo pustila milo rečeno hladne. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Alexander**
Ubisoft

>> **Lords of the Realm III**
Vivendi

>> **Cossacks**
CDV

Min	1,5GHz, 512Mb RAM, 3D kartica
Opt	2,4GHz, 1Gb RAM, 256Mb 3D kartica
Večigralstvo	LAN, internet

67% **PCF pravi...** "Morda bi spraskala skupaj 70%, vendar smo ji zaradi nekaterih hroščev to dvomljivo čast odrekli."

Napadi in umiki
Kratka lekcija o Napoleonovih taktikah

Tukaj imamo dve enoti muškatirjev, ki sta postavljeni druga za drugo. Prva enota čaka, da se sovražnik približa v njen domet. Prvo salvo izstrelite vi, nato protinapad vrnete z ognjem in se umaknete za vašo drugo enoto. Ta enota potem napade nasprotnika in ga dotolče. Čisto preprosto, če veste, kako...

SEKLJALNIK MESA

Demon Stone

Nekatere igre skušajo nesmiselno pobijanje zakriti s strateškimi elementi... to ni takšna igra.

Založnik Atari **Razvijalec** Stormfront Studios **Na spletu** www.atari.com/demonstone

Čarodejevi uroki na daljavo sicer so uporabni, a dečko je vseeno tečen.

Igro, v kateri ob uvodu, gromki glas napovedovalca začne razlagati o lordu Slaadov, Ygorlu in generalu Githyanku Sereki, je težko jemati resno. Zdaj si pa predstavljajte, da je ta napovedovalec Patrick Stewart, ki se na vse pretege trudi, da se ne bi na glas smejal.

Kakor koli že, *Demon Stone* se po tej neumni burleski neha šaliti. Z mečem v roki vas zaluča med pošasti vseh oblik in velikosti, vaša naloga pa je, da se iz gneče prebijete skozi epske bitke, o kakršnih ima Peter Jackson mokre sanje. In to je samo začetni del igre, ki vas skuša uvesti v sam način igranja.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Dungeon Siege**
Microsoft
>> **Prince of Persia: Sands of Time**
Ubisoft
>> **The Lord of the Rings: Return of the King**
EA

Razbijte! Zakoljite! Pohabite! Uničite! Prefinjen *Demon Stone* pač ni.

Igra ne skuša biti bolj prefinjena, kot v resnici je: gre za klanje nasprotnikov brez konca in kraja, postavljeno v domišljijski svet. Tu je tudi obvezna "hočem-biti-*LOTR*" zgodba o bitkah z demoni in herojih z veličastnimi usodami, ki bi lahko krasila tudi kakšno bolj globoko igro RPG.

Omenjena zgodba vam da na razpolago tri like: bojevnika s tremi tonami mišic na vsaki okončini, hitro tatico in mogočnega, a krhkega čarovnika. Vsak lik ima svoje posebne poteze, nadgradnje in način igranja. Lika, ki ju ne vodite pod svoje okrilje vzame umetna inteligenca.

Boji so, blago rečeno, nagnjeni k brezglavemu nabijanju po gumbih. Ko pridobivate na stopnjah, se lahko priučite novih udarcev in sposobnosti, ki v večini primerov vključujejo kombinacije pritiskov na desni in levi gumb. Od vas se zahteva edino, da si jih zapomnite in izpeljete v najbolj histeričnih trenutkih.

Igra vas pelje po svoji vnaprej določeni poti in se ustavi le, ko vam želi prikazati kakšno zaigrano sekvenco. Celotna privlačnost gradi na velikanskih bitkah in divjemu tempu. *Demon Stone* pri tem vsekakor ne razočara; grafika in animacija sta na nivoju, skoraj nikoli pa ni na zaslonu manj kot deset likov. A tako kot pri starem *Dungeon Siegu*, začne to neskončno klanje počasi najedati. *Demon Stone* se najbolje obnese kot ventil za stres, ki se je nabral v službi ali doma. **PCF**

Min 1GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralnost Sploh nič

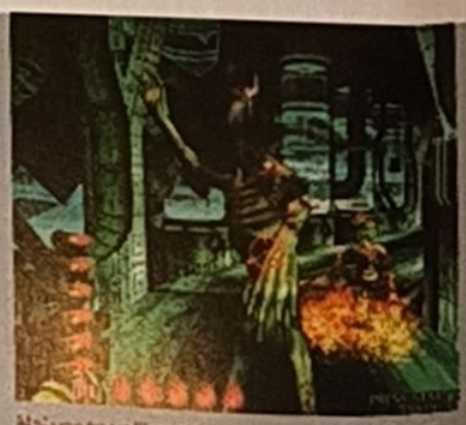
67% **PCF pravi...** "*Serious Sam* zvrsti RPG: hitra, brutalna in kanček preveč dolgočasna."

ARKADE NAPADAJO!

House of the Dead 3

Mrtvi so se preselili iz cenenega bungalova, kaj?

Založnik sega **Na spletu** www.sega-europe.com



Naj vas ta velikoroki mrtvec ne prestraši... raje mu podarite bombo.

Mrtvi so se dvignili kot testo za kruh z vsemi zmožnostmi vstajenja, ampak še zdaj jih ni izučilo, da možgani niso najbolj zdrava prehrana, razen če si nora krava (kar je verjetno prvi razlog, da so umrli). Seveda bomo za vbijanje tega dejstva v njihove prazne lobanje potrebovali šibrovko, ki nam bo pomagala pri ubijanju teh slabo narisanih tepcev.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Operation Wolf**
Taito
>> **Doom 3**
id
>> **Half-Life 2**
Valve

Še en razlog več, da si ne stiskate mozoljev...

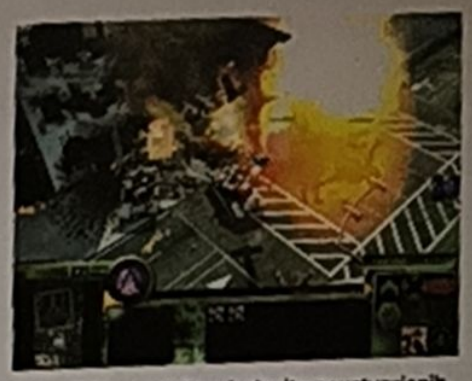
HOTD3 (prvotno igra na igralnih avtomatih) je izvedla presenetljiv preskok na PC. Zgodba vas vodi skozi zapuščen industrijski obrat v slogu igre *Operation Wolf* (ozadje se premika, vi pa ne). Če ste se kdaj bali, da bo vaš težko prislužen denar napolnili avtomat *HOTD3*, vas bo mogoče nakup te igre zamikal... Napaka! Kje je sploh smisel igranja arkadnih iger, če ti le-te ne ponujajo pravega izziva? Dialogi, zgodba, igralnost – vse to bolj ali manj spominja na zelo nizko-proračunski pornografski film.

Kar pa zadeva samo akcijo – z miško oziroma z igralno palico nadzirate križec in noro pritiskate na gumb. Kadar zadenete zombija, dobite točke... res izvirno, ni kaj! Na koncu pa vas seveda pričaka šef vsake stopnje, ki ima svojo šibko točko. V enoigralskem načinu smo igro končali v pičlih 45 minutah, da pa bi vse skupaj še enkrat ponovili, se nam ni zdela posebej dobra ideja.

Pravzaprav edina zanimiva točka igre je način igranja za dva igralca. Med seboj tekmujeta v ubijanju mrličev (?) in tako z medsebojno interakcijo vpeljeta vsaj nekaj veselja v bolj ali manj žalostno izkušnjo. Navsezadnje je igra po kvaliteti komaj zadostna, kratka, in svari vse tiste, ki jedo najcenejše hamburgerje, naj naslednjič raje dvakrat premislijo... **PCF**

Min 1GHz, 128Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt 1,4GHz, 256Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralnost Ni

60% **PCF pravi...** "Kadar vas mrtvi povabijo na čaj, raje ostanite doma, saj so zanič gostitelji."



Precej bitk se odvija v čudovito poustvarjenih mestih, in tu je odločilno, da uporabite pehoto.

V *AoW* je prisotna skrb za tovarišе – ranjence lahko z reševalnimi vozili pozdravite.

NEKAJ HITRE EKSPLOZIVNE STRATEŠKE AKCIJE

Act of War

Tomaž Bartolj sprevidi, da lahko v nekaterih igrah uživaš le, če popolnoma izklopiš možgane. Če bi le še Američani ugotovili, da jih je včasih potrebno tudi spet vključiti.

Založnik Atari **Razvijalec** Eugen Systems **Na spletu** www.atari.com/actofwar

Da bi res uživali v *Act of War*, se morate biti pripravljeni odpovedati dobršnemu delu razuma. Spustite se na raven 9-letnega otroka (evropska mera) ali povprečnega odraslega (ameriška mera), pozabite, kar veste o svetovni politiki, ter se nekako prepričajte, da so vsi bivši sovjeti, mestoma še muslimani in sploh vsakdo, ki ni 100% kri srkajoči ameriški kapitalist, slabi, slabi fantje, ki jih je treba zapreti, postreliti in zbombardirati sleherno lukenjo, iz katere načrtujejo svoje neutemeljene, morilske, strahopetne udarce na, no, če sodimo po igri, sploh ne civilizte, ampak naftne ploščadi in ameriške vojake, ki so poslednji zid med demokratičnim, vzornim zahodnim svetom in ustjem pekla tam nekje med severno Afriko in Azijo, ki samo čaka, da nas potegne vase. Če se vam bo zgodba, spletena okoli umetne naftne krize, ruskega mafijca z značilnim "mu-ha-ha" smehom in kvazi teroristov, zazdela verjetna, ali še huje, osnovana na realnih postavkah, se zavedajte, da vam je nekdo uspešno počistil sleherno trohico pameti. Je pa res, da je predstavitev te namišljene pravičnosti in nepremagljivosti ameriških specialnih sil predstavljena tako dobro, da vas bo mamilo, da bi zapustili trdna tla in zaplavali s tokom.

Vse skupaj spominja na svojevrsten vojaški triler bližnje prihodnosti: posebno izstopajo dandanes skoraj izginule, včasih pa zelo popularne igrane, ne animirane vmesne sekvence. Res je, da večina igralcev ne premore igralskega talenta storža v merjaščevem gobcu in da "predsednik ZDA" večino časa daje občutek opravljanja velike potrebe, toda vseeno gre za nekaj posebnega, precej bolj življenjskega in "mesnatega" kot kopica običajnih poligonov. Nadalje je zgodba, kakršna pač že je, naravnost vzorno vpletena v same naloge: vseskozi boste spremljali Jeffersona, vodjo posebne enote Task Force Talon, ki se bori proti sodobnim grožnjam – možakar je stalno na zvezi s štabom, ki mu daje koristne nasvete, in se z njim (sicer klišejsko) prepira. Vsakič boste natančno vedeli, kaj je vaša naloga, in zakaj jo sploh morate opraviti, ne pa da vas igra, kot je v navadi, postavi na bojišče in postreže s "Srečali smo sovražnike. Premagaj jih." Ne, tu boste natančno vedeli, zakaj je nujno da ščitite rit nekega direktorja na shodu v Londonu, zakaj ste v Egiptu, kjer je pravo osje gnezdo, popolnoma sami, zakaj je resnično nujno pospraviti protiletalsko obrambo... Še en velik plus je gotovo slika v sliki – v zgornjem levem kotu se vam bodo večkrat pokazale povečane sekvence posebnih dogodkov: množica trupel, osvobojeni talci, prihod v bazo... To le stopnjuje občutek "da ste tam" in po tej plati *Act of War* uspe igralca pripeljati tako blizu osrednje, elitne protiteroristične skupine kot marsikateremu filmu podobne zvrsti ne. Res škoda, da vsiljuje popoln debilizem.

"Od začetka do konca vas čaka pirotehnična predstava braz primere"

IN NAREDILO JE: BUM

Act of War brez dvoma pobere nagrado za strategijo z največjimi, najštevilčnejšimi in za oko najlepšimi eksplozijami. Od začetka do konca vas čaka pirotehnična predstava brez primere, kar se odlično ujema s podivjanim tempom igre. Ves čas boste na trnih, kajti večina misij nikakor ne dovoli, da bi se mirno zabubili v kot in napadali, ko se dovolj okrepite – ponavadi boste morali varovati baze, jih ponovno ali povsem na novo zgraditi pri tem pa bo dovolj sposobna UI v vas dregala pogosto in s precejšno silo. Nadalje so tu marinci, ki kričijo od bolečin, zamolkli udarci topov, panična navodila nadrejenih, nenehno rešetanje strojnic, sestreljena letala – nikar ne pričakujte mirnih delovnih pogojev.

Naloge so v *Act of War* sicer res razgibane, a če greste radi z glavo na zabavo, boste razočarani. Večina bolj zanimivih dogodkov je tako ali tako skriptiranih, poti do cilja v večini primerov ozko določene, taktike pa v tem naslovu praktično ni: sestavite res velik in čim bolj razgibano armado, nato pa se samo sprehajajte od točke do točke, kot vam bo sproti ukazovala generalova ekipa. To je učni primer akcijske strategije s poudarkom na akciji. Praktično isto velja tako za proste igre proti precej izzivalnemu PC-ju kot igranje preko interneta, kjer vam ne bo težko dobiti soigralcev. Hitro, lepo, eksplozivno, a popolnoma brezglavo vojskovanje. Še ena graja leti na povsem preveč podobne tri sprte strani: razlike med ameriško vojsko in posebnim odredom TFT so simbolične in tudi Consortium, ki ga vodijo oblasti lačni možje v senci, ni omenjenima ravno kontrasten.

Act of War je nedvomno kakovosten izdelek in kot naročen za občasne igralce, ki si želijo akcije takoj in v velikih količinah, za vse bolj taktične mačke pa bo izzvenel plehko in komajda vreden preizkušnje. **Tomaž Bartolj**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Ground Control 2**
Vivendi

>> **Age of Mythology**
Microsoft

>> **C&C: Generals**
Electronic Arts

Kje je črpalka?

Nafta, vse se vrti okoli nafte

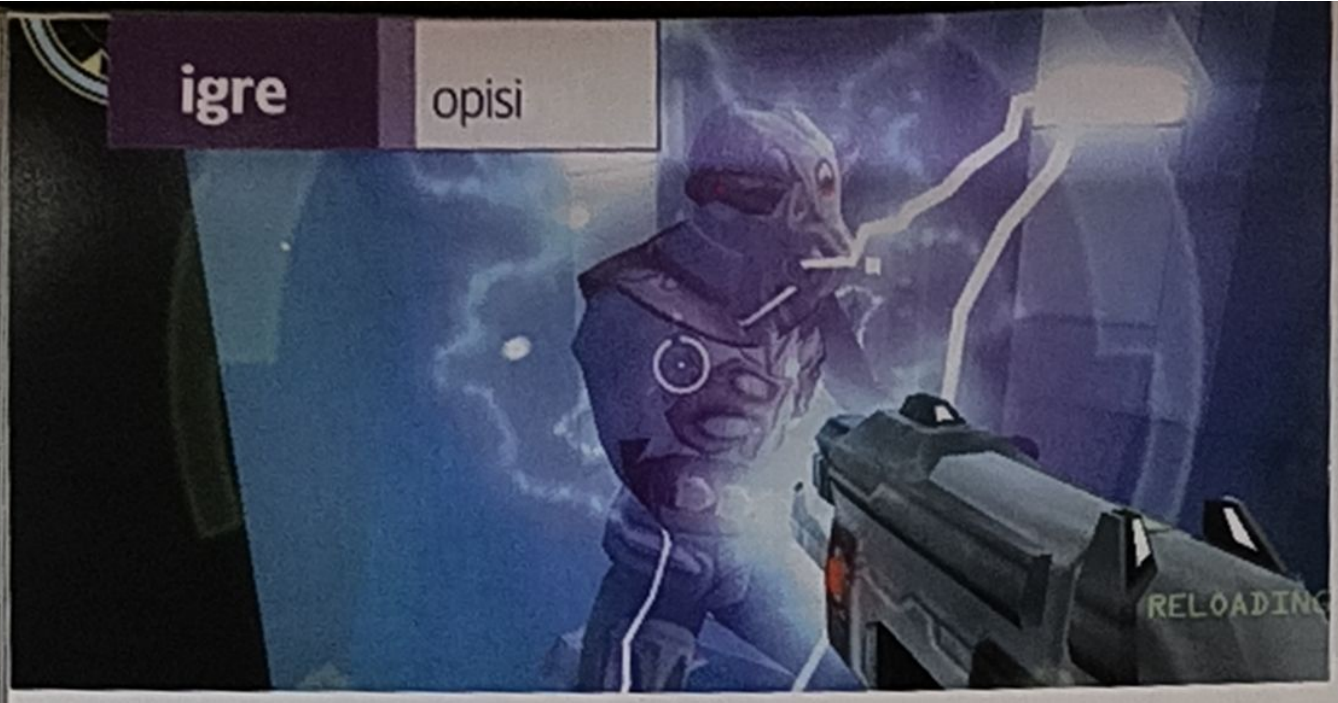
Zbiranje denarja za nove okrepitve je v *Act of War* v grobem razdeljeno na tri področja: povsem osnovno je črpanje na naftnih ploščadih, ki so redke in zato predmet največjih bitk v večigralskem načinu, drugi vir so stavbe energetskih družb, ki ob zasedbi izdatno prispevajo v vaš proračun, tretji, in za stran Consortium morda najpomembnejši, pa osvobojeni taki ali zajeti vojni ujetniki. To so komajda preživeli borci, ki jih morate, še preden spustijo zadnji dih, vkleniti in odpeljati v svojo bazo, kjer v zameno dobite zajetne denarce.

Min 1GHz, 256Mb, 32Mb grafična kartica

Opt 2GHz, 512Mb, 64Mb grafična kartica

Večigralstvo do 8 igralcev, LAN, internet

79% **PCF pravi...** "Hitra, atraktivna in plehka kot redko katera strategija."



Deus Ex 2 brez pretvarjanja, da ima kakršnokoli globino.

Je to vaš avtomobil, gospod?

Bog, hvala ti za malenkosti, ki nas zabavajo – na primer fizikalni model.

Veliki roboti = veliko bolečine

UNIVERZALNI VOJAK 2065

Project Snowblind

Ste si kdaj želeli sprožiti val nasilja kot univerzalni vojak s super močmi in utripajočimi žilami?

Založnik Eidos **Razvijalec** Crystal Dynamics **Na spletu** www.projectsnowblind.com

Amerika, 1999. "Iz mojih mrzlih, mrtvih rok!" kriči Charlton Heston v dokumentarcu Michaela Moora, *Bowling for Columbine*, s svojimi mrzlimi, mrtvimi možgani in nad glavo rahitično vihti zelo veliko puško. Okrog njega se zbere množica, ki v podporo kriči o svojih pravicah do polavtomatskega orožja, s katerimi bodo lovili veverice, veselo vriska, navija in v zrak meče jabolčne pite.

Hong Kong, 2065. "Pri Kristusu in vsemu, kar vam je božje – navijajte, preden se zgrudim!" kriči Nathan Frost, stoječ pred največjim kupom orožja, kar ste ga kdaj videli. Množica, ki se je zbrala zaradi podpore pravici, da so z njim ustreljeni, brezglavo napenja svoje glasilke in v zrak meče granate EMP. Vse postane malo megleno in, kdo ve kako, vsi se znajdejo mrtvi. Bila je samoobramba. Iskreno.

PUŠKE PUŠKE PUŠKE

V deželi, tam nekje zraven Butal in preko oceana, Nacionalno združenje strelcev (National Rifle Association) dejansko trdi, da bi moral prav vsak državljan imeti orožje, pa ne bi bilo nobenega kriminala. To bi menda povzročilo nekakšno hladno vojno med slehernim državljanom kontinenta in vsi bi se samo držali za svoje pištole kot John Wayne na divjem Zahodu ter živeli v miru. Strelski obračuni so torej dejansko krivda majhne starke iz Red Rocka, Arkansas, ki je stran vrgla desert eagla, ki ji ga je sin podaril za njen 75. rojstni dan, ter je tako porušila občutljivo ravnovesje miru. Približno taka je njihova inteligentna utemeljitev.

No, motijo se! Pravi problem je v tem, da ima vse puške Nathan Frost. Prav vsako in slehemo! In vse granate. In vsa oklepna vozila. In vse bistre bio dodatke, ki omogočajo nadnaravne moči. Pravzaprav je glavni junak *Project Snowblinda* pravi švicarski nožek, vendar narejen iz pušk, kar neizogibno pomeni dve stvari: precej zabavno si je natakniti njegove škornje, hkrati pa zna biti malo muhast za upravljanje. Vsako orožje ima primarni, alternativni in sekundarni način delovanja, poleg tega pa je na voljo še tako imenovana možnost "rukn-ga-na-gobec", če začno ljudje siliti v vaš osebni prostor. Potem je tu nuja krožnja med različnimi vrstami granat (dobrote so v vseh oblikah: plin, elektro-magnetne šok terapije, slepilne, takšne v obliki robotskih pajkov, ki so sposobne same najti tarčo in ji slediti, ter seveda obvezna eksplozivna stara marna ročnih bombic), kot tudi med posebnimi močmi – sem spadajo recimo upočasnjeno gibanje nasprotnikov in izstrelkov, obrambni ščiti, toplotni vid, nevidnost in napad z elektrošokom. Seveda morate karkoli izmed naštetega v kritičnih trenutkih na plan potegniti takoj, ne pa da 20 sekund poblaznelo listate po orožarni, medtem ko se mrhovinarji že hranijo z vašim razpadajočim telesom. To pomeni, da je še kako potrebna dobro premišljena postavitev najpomembnejših tipk,

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Deus Ex**
Eidos
>> **Painkiller**
Dreamcatcher
>> **Chronicles of Riddick**
Vivendi

"Pravi problem je v tem, da ima vse puške Nathan Frost."

pri čemer je treba reči, da je že pripravljena shema prav nerodno narejena in ne ravno za vzor. Razen seveda, če se vam je lastno zapestje v preteklosti zamenjalo in ga želite zdaj mučiti z zvijanjem do nedostopne tipke Alt – vsi ostali, ki imate s svojimi okončinami primerno urejene odnose, boste z malenkostnimi prilagoditvami stvari postavili na svoje mesto.

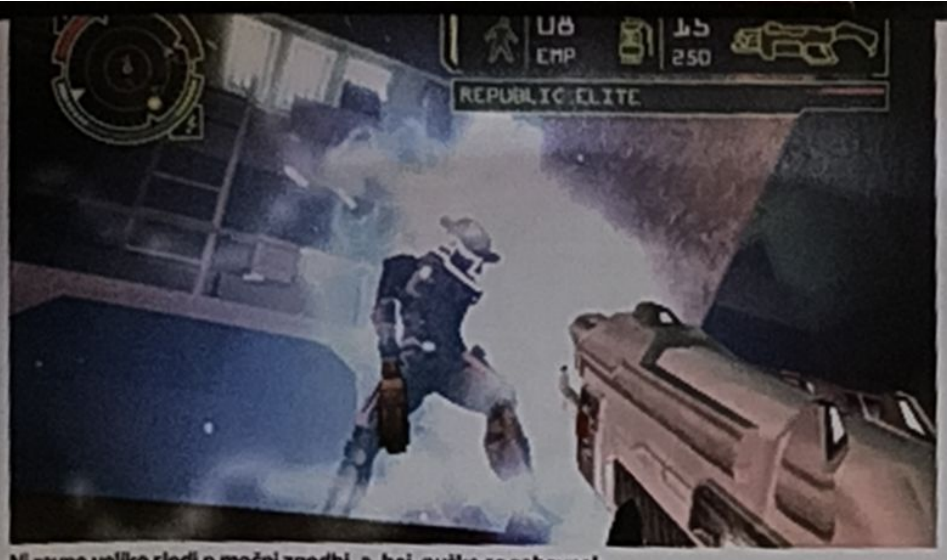
Trije načini delovanja orožja znajo izpasti kar malo preveč petelinasto, saj imate že tako na razpolago enega izmed najobsežnejših arzenalov. Ta se z novimi in novimi kosi za osebno orožarno, kot tudi biološko prilagojenimi prirastki s stalnim ritmom, širi skozi celotno igro. Zavoljo tega se ne boste ničesar naveličali in ves čas boste doživljali nova eksplozivna presenečenja, a hkrati tudi nobenega ne boste res temeljito spoznali – deloma zato, ker nobeno samo po sebi ni res odločilno, deloma pa zato, ker je *Project Snowblind* precej lahek, ne glede na to, kaj mečkate po rokah, in deloma tudi zato, ker je igra med krajšimi. Vsega skupaj bo konec v devetih, desetih urah, torej dnevu do dveh igranja za navdušence, pri čemer bodo že povprečni strelci doživeli komajda ducat smrti.

Izbor orožja je pogosto bolj izraz osebnih želja kot dejanske nuje, čeprav obstaja peščica situacij, v katerih se je najpametneje držati nakazanih rešitev – roboti in oklepljeni vojaki recimo trpijo hude muke ob prisotnosti električnih orožij in granat, medtem ko posebno hitri vragi na drugi strani (na primer general, ki predstavlja nekakšnega šefa stopnje) naravnost prosijo po uporabi nadmoči, ki upočasni dogajanje. Temu navzlic pogosto obstaja več rešitev za isto zadrego, a obstaja ena, ki vedno vžge: enostavno razstrelite vse, kar zganja

Z nami...

Ali proti nam? Premeteno ostrostrelstvo zna biti odločilno

Eden naših najljubših načinov napada je drugoten način ostrostrelske puške. Namesto da bi sprožila običajen smrtonosni strel, je zmožna izbranega ubožca "opremiti" s silno priročno napravico, ki mu možgane zakisa do te mere, da napade lastno stran. Tako lahko brez kakršnihkoli žrtev pospravite kar nekaj nasprotnikov ter za povrh v njihove preživele vrste vnesete izdaten nered.



Ni ravno veliko sledi o močni zgodbi, a, hej, puške so zabavne!

Gregor, si to ti? Nikoli ne pozabim maske.

Fredy Miler svoje odrske šove opremlja z vse več luči.

problème, pa ne bo panike. Avtomatski pajkasti roboti, poskakujoče granate, krogle, ki izsledijo sovražnika in railgun, ki strelja naravnost skozi zidove, omogočajo temeljito čiščenje sob še preden stopite vanje – kot smo že rekli: če *Project Snowblind* kaj očitamo, mu očitamo to, da ste enostavno preveč oboroženi in zatorej premočni.

STRAN Z NEGATIVNOSTJO

Da, kljub vsem napakam je *Project Snowblind* zabaven. Izgleda dobro in spretno maskira že prevečkrat videne lokacije – kanalizacija, vojaške baze, porušene ulice – s hordami sovražnikov, ki so, čeprav le malo bolj kot običajna hrana za vaše izstrelke, prijetno spretni. Skačejo čez manjše zidove, se znajdejo na strehi in kadar pobliže spoznajo gospo pumparico, prav hecno zaplavajo nekaj deset metrov po zraku. *Snowblind* prav tako upošteva najnovejše modne smernice, ki poleg ogromnih sončnih očal, faliranih študentov in vožnje v rdečo narekujejo uporabo "gravitacijske puške" – beštije, s katero lahko po miliji volji premikate naokoli ležeče predmete ali sovrage, kar je vpeljal *Half-Life 2*. Nje uporaba je sicer zabavna, a niti slučajno obvezna za končanje iger.

Kar zadeva sam videz igre, lahko takoj pristavimo dve opazki: boleče očitno je, da gre prvenstveno za naslov s konzol in ogromno je bilo narejenega, da bi bilo to skrito. Avtorji Crystal Dynamics so se res potrudili s številnimi podrobnostmi ter izdelali nekaj osupljivih svetlobnih učinkov, a jih nenatančne teksture, trdo gibanje likov in čudaška obrazna animacija izdajo. Vseeno stopnje ob podvijanem ritmu s svojo barvitostjo pustijo prijetne vtise, prav tako venomer dovolj pogosto pojavljajoči se odprti prostori in bitke na površinah povprečnega nogometnega igrišča uspešno preženejo klavstrofobične občutke, ki jih sicer zbujajo ozki, dolgi in povezani hodniki. Da se izkušnja res nikoli ne spremeni v mrtvilo, v dobršni meri kakopak pripomoreta tudi neizprosno širjenje orožarne in neutruden ritem, s katerim igra v vas meče vedno nove sovražnike. *Snowblindu* dejansko uspe, da bo tistih deset ur, ki jih dostavi, predstavljalo morda 600 bolj razburljivih minut vašega življenja. Nemalokrat se boste znašli v paničnem teku skozi utesnjene prehode z nekaj roboti za petami, pokajočimi šiparni nad vami, podložniki gospoda "uničil-bom-svet-haha" na levi, in po možnosti še par avtomatskih strojnic na desni. Osredotočenost na adrenalinsko izkušnjo je popolna in morda so ravno zato vključeni le povsem umetno vodeni soborci, možganskih zank pa praktično ni.

Toda tako je pač življenje možakarja, kot je Nathan Frost. Vlada ga v vojsko ni vzela, da bi reševal matematične probleme – uniformo so mu nataknili, da bi ščitil njihove riti. Pri tem mu je nekoč zmanjkalo skrbi za svojo lastno zadnjo plat in eksplozija ga je dodobra razmesarila. Toda riti gospodov še niso bile varne, zato so njegovo sedalo prišili nazaj in mu dodali vse naštete super bio vsadke – res tipičen filmski zaplet, le Jean-Claude Van Damme še manjka. Resnica je, da tak stil akcijskih filmov ne postreže z ničimer ravno presenetljivim ali novim, a navsezadnje vam nikoli niti ne da dovolj časa, da bi o tem razglabljali. Če vas tak pristop razvijalcev ideološko torej ne prizadene preveč, niti ne boste imeli večjih pripomb. Gre za popolnoma brezglavo zabavo, čeprav izdelano z določeno mero premišljenosti.

A vendarle ne s tolikšno mero, kot smo morda vsi skupaj upali. Prisotnost duše *Deus Ex* je marsikdaj čutiti in nekajkrat zaveje veter svobode – najdete lahko zračne jaške, vdrete v računalniške sisteme, prevzamete nadzor nad kamerami in avtomatskimi strojnicami – toda resnično gre le za posamezne piše vetriča. Kaj kmalu se zopet vse vrne k razstreljevanju možganov, kot bi verjetno povedal Charlton. Večigralstvo je stabilno in zanimivo zaradi uporabe posebnih moči pridobljenih z bio-vsadki, a sicer povsem vsakdanje in liki so... če bi rekli, da so enolični, bi bila to zanje pretirana pohvala. No, ja, če smo pošteni, smo videli na športnem oddelku Pop TV tudi še hujšo monotonost. Zgodba je prilagojena vsesplošni akciji: je hitra, ne pretirano inteligentna, pogosto površna, a vendar povsem zabavna. **PCF**

Standardna taktika številka 34: spotikanje.

Električni napadi so vaš največji sovražnik.

Oklepniško mesarjenje

Lažje je kot na nogah

Sem ter tja boste opazili prav pripravno nastavljeno vozilo in kot nalašč bo to opremljeno še s strojniškim gnezdom. Verjetno vam ni potrebno razlagati, da sta nekaj centimetrov jeklene zaščite in dodatna ognjena moč v izdatno pomoč – pravzaprav tako izdatno, da utegnejo nekatere bitke ljudje proti robotom postati prelahke. Smrtonosne konzerve na kolesih ponavadi ne zdržijo prav dolgo, a so sposobne povzročiti ekstremno škodo, kar je glavni razlog, da so sorazmerno redek pojav.

Min	933MHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt	2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo	Internet, LAN; Deathmatch do 16 igralcev

84% **PCF pravi...** "Ne velik ali pretresljiv naslov, poskrbi pa za nekaj hitre akcijske zabave."

Sold Out software

VideoToP
CD-ROM • Computers • Multimedia

CONFLICT
DESERT STORM

Ste najbolj izurjena in najbolje opremljena posebna enota na svetu. Pristali ste za sovražnikovimi linijami, kjer so tereni in pogoji prav barbarski. Vaša naloga je poiskati in uničiti sovražnika ter sejati zmedo v najbolj nemogočih pogojih.

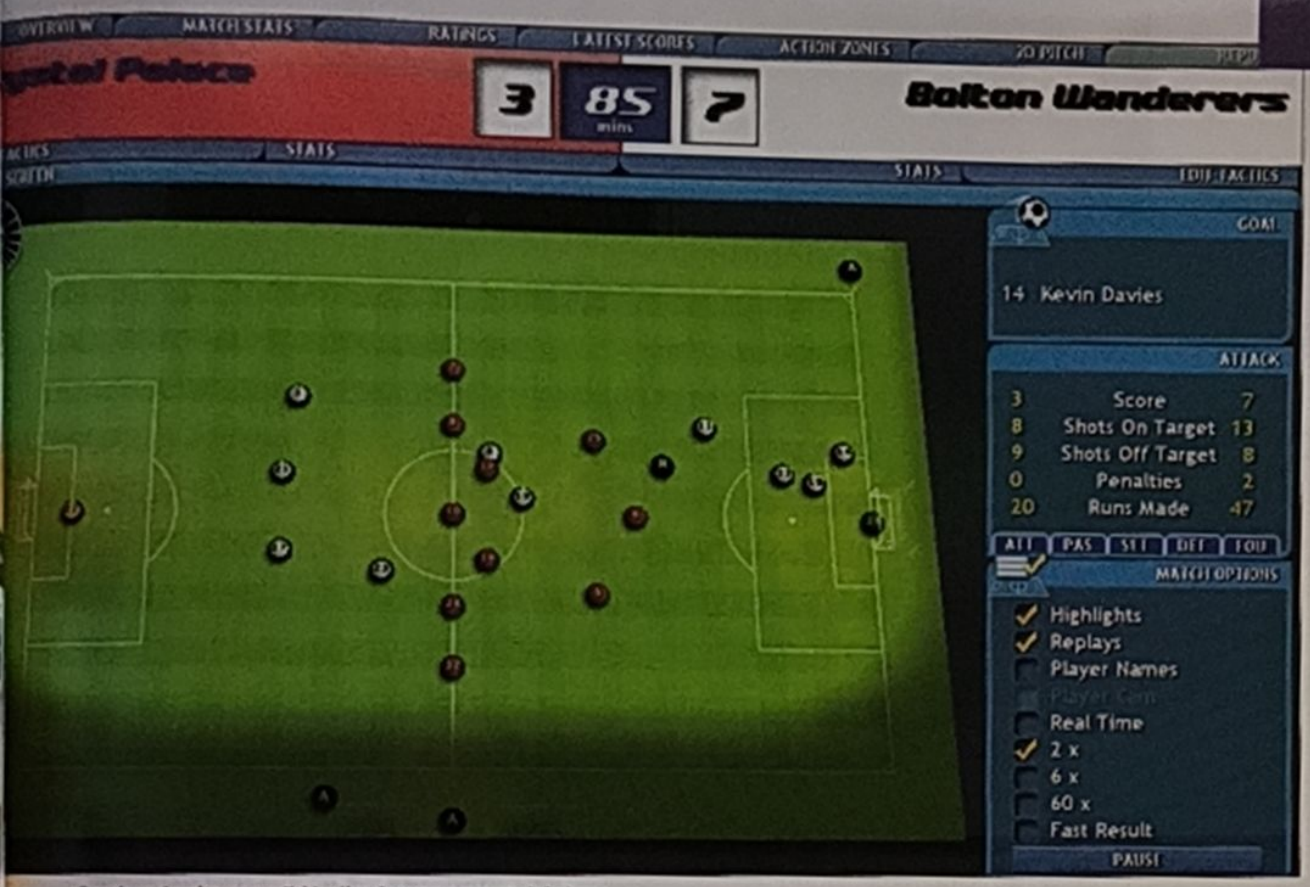
EXTREME 500

Oblecite se v usnje in se pripravite na najbolj razburljivo in realistično vožnjo na dveh kolesih! ...tako realistično, da boste zavohali zažgano gumo.
Na izbiro imate:

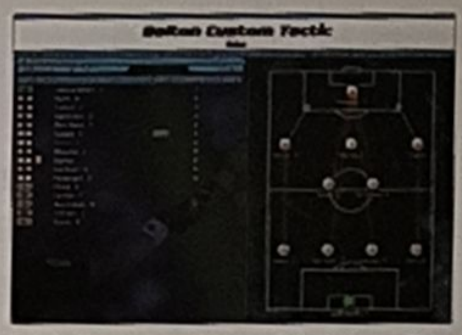
- več kot 20 odlično oblikovanih stez, vključno s posebnimi omrežnimi in testnimi stezami.
- raznoliki načini dirkanja, vključno testnim, svetovnim prvenstvom, Grand Prix in omrežjem

ŽE V PRODAJI

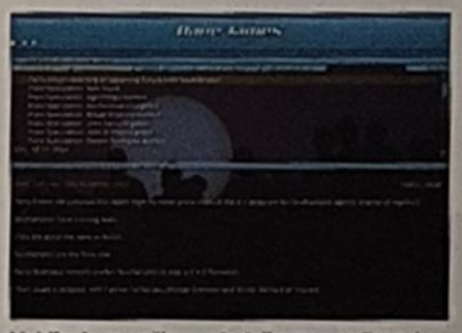
V VSEH BOLJE ZALOŽENIH RAČUNALNIŠKIH TRGOVINAH



Pa vi poskusite narediti bolj zabaven posnetek iz igre...



Rdeče črte so napotki za podajanje žoge ali pa taktika, zarisana s krvjo.



Vohljanje za vašim naslednji nasprotnikom je veliko bolj podrobno kot prej.

V želji za novim zaslužkom je Bolton začel sredi igrišča graditi pisarne.

NOVI PETELIN

Championship Manager 5

Ime se je vrnilo, kaj pa igra?

Založnik Eidos **Razvijalec** Beautiful Game Studios **Na spletu** www.championshipmanager.com

Skozi zgodovino so si ljudje izmišljali zelo domiselne načine, kako odstaviti starega kralja in zasesti njegovo mesto. Napovedovali so jim vojne, jim podtikali lačne pitone v posteljo in se poročali z njihovimi grdimi hčerami. Eden izmed bolj originalnih načinov, kako postati kralj, je na primer ta, da starega vladarja preženeš iz gradu in prevzameš njegovo ime. Podložniki ne bodo posumili nič, tudi ko bo njihov ljubljeni kralj začel uvajati zakone, kakršen je "jus primae noctis". Kaj pa podložniki vedo? Opala, veliko! Danes raja ni več naivna in dobro ve, kdaj ji kdo skuša podtakniti dihurja v vreči.

To razpravo smo odprli, ker Eidos poskuša zdaj izvesti podoben trik. Sports Interactive, razvijalci njihove vrhunske serije *Championship Manager*, so bili pregnani (oziroma so ušli sami) iz hiše pod okrilje drugega založnika, in tam zaplodili enkratni *Football Manager 2005*. Eidos pa je najel razvojno skupino Beautiful Game Studios, ki naj bi iz skoraj nič ustvarila novega starega kralja. Nič kaj preprosta naloga v današnjih časih.

Championship Manager 5 se zato kar se da zgleduje po prejšnjih različicah in zato ga bodo ljubitelji serije prepoznali v trenutku, ko jim bo skočil pred oči. Vsi običajni koščki so tu: zaslon z vašo ekipo, sestava taktike, trening in poročila medijev. Eidos je na veliko razglašal vključitev možnosti neprestanega igranja – zdaj lahko dostopate do kateregakoli zaslona, tudi ko se igra bori z velikansko količino podatkov. In če smo odkriti, je to pravzaprav edina večja sprememba glede na prejšnjega člana serije *Championship Manager*.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Football Manager 2005**
Sports Interactive
>> **Championship Manager 4**
Eidos/SI
>> **CM-Online**
Eidos

BREZ ČAKANJA?

Na žalost pa tudi ta noviteta na dolgi rok k celotni izkušnji ne doprinese veliko. Sredi dolge sezone ne boste po vsaki tekmi šli brat finančnih poročil, statistik in podobnega, ampak boste še vedno morali počakati, da računalnik opravi svoje izračune, preden boste lahko skočili na naslednjo tekmo. Ko že omenjamo izračune, je treba povedati, da igra teče občutno hitreje kot *FM2005*, tudi ko vklopite večje

> **"Eidos je na veliko razglašal vključitev možnosti neprestanega igranja v *Championship Manager 5*"**

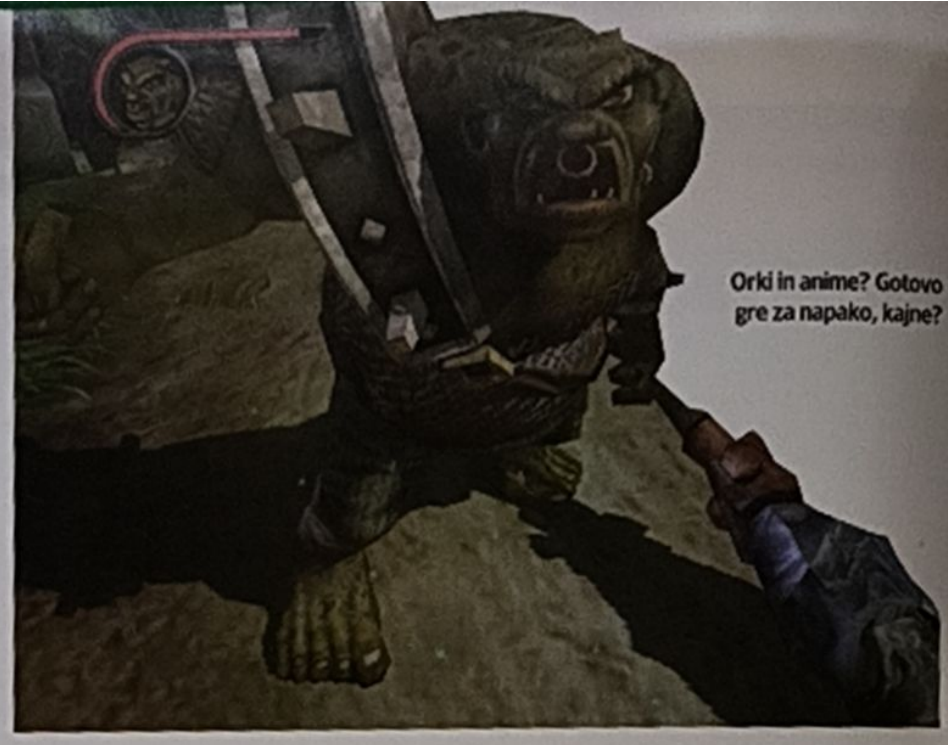
število ligaških tekmovanj. Plus, vsekakor.

O uspehu nogometnih simulacij pa, ko potegnemo črto, odloča izkušnja, ki smo je deležni med samo tekmo. Tu pa pride tisti kritični trenutek, ko *CM5* z vso močjo brcne žogo sam sebi v obraz. Razvijalci so skušali modernizirati prikaz tekme, zato so klasičen pogled iz ptičje perspektive malenkost zamaknili in tako pričarali občutek tretje dimenzije. Namen tega naj bi bil, da lahko menedžer oceni višino žoge, vendar na koncu vse skupaj izpade dokaj moteče. Majhni 3D igralci so videti kot debeli podstavki za pivo in drsajo naokoli, kot da bi bili na ledu, ne na travi. Žoga se odbija po igrišču skorajda naključno, zato je ogled ponovljenega posnetka po zadetku, če želite vedeti, kaj za vraga se je sploh zgodilo, skorajda nujen. Človek na koncu izgubi občutek, da gleda nogomet.

Ko je izšel, je predstavljal *Championship Manager 03/04* vrhunec nogometnih menedžerskih simulacij, a se je od takrat zgodilo marsikaj. Če ste pozabili na vse intrige, še enkrat pokukajte v uvod. In zdaj izjava, na katero ste čakali: *CM5* ni niti približno tako dober, kot je *FM2005*. Med predelovanjem sta se izgubila čar in globina, pa tudi po številu igralcev in ekip se *CM* ne more primerjati s konkurentom. Ja, pa-pa je rekla tudi možnost igranja s slovenskimi ekipami. BGS so se potrudili, tega jim ne bomo očitali, ampak kar nekaj nadaljevanj bodo fantje še morali izdelati, preden bodo v naših srcih premagali starega kralja. **PCF**

Min 700MHz, 256Mb RAM, 4Mb 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM
Večigralstvo Nič

64% **PCF pravi...** "Nova različica, ki pa popolnoma zbledi ob mogočni konkurenci."



Orki in anime? Gotovo gre za napako, kajne?

RPG Z VELIKIMI OČMI

Sudeki

V vseh pogledih japonska igra, ki prihaja z, heh, juga Anglije

Založnik ZOO **Razvijalec** Climax **Na spletu** www.sudekipc.com

Ko je Sean Connery poskušal biti Japonec v *You Only Live Twice*, smo se vsi nasmejali in mu odpustili. Tudi Sudeki se poda na to pot pretvarjanja – gre za RPG, ki s svojim animejskim slogom poskuša prepričati, da so ga zagrešili v deželi vzhajajočega sonca, v resnici pa gre za delo britanskih razvijalcev. Grafično je igra tako razgibana in pisana, kot bi človek pričakoval, glasba tvori prepričljivo podlogo, a "manga" ne pomeni samo špičastih frizur in pretirano nežne glasbe. Od japonske izkušnje RPG se pričakujejo vsaj še dobro zasnovani liki in močna zgodba, ki vključuje vse člane ekipe. Se *Sudeki* lahko pohvali s takšnimi dobrotami? No, ne.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Final Fantasy VII**
Eidos

>> **Grandia II**
UbiSoft

>> **Shockwaves gel za lase**
Wella

Kaj bi bili liki v igrah z japonskim pridihom brez gromozanskih količin barve za lase?

STE IZKUŠENI?

Je pa treba pošteno priznati, da *Sudeki* ne cilja na trg Squaresoftovih izdelkov. Kljub temu, da zbirate izkušnje in se prebijate skozi pustolovščino s svojo druščino, se *Sudeki* v glavnem zanaša na realnočasovne bitke kjer kombinacija velikih mečev in dobro tempiranih udarcev pričara nekaj zares norih doživetij.

Ko pa odloži meče in čarovnije, *Sudeki* ni več tako vroča stvar. Zgodba je kratka, nepovezana in takoj jo boste pozabili, glavna četverica vam ne bo postregla z ničimer spektakularnim – medtem ko ima vsak lik neke svoje sposobnosti za reševanje ugank, jih v igri praktično ni treba uporabljati.

A ne vrzimo igre kar tako v brezno pozabe. *Sudeki* je trenutno prva izbira navdušencev nad PC-ji in japonskimi RPG-ji. **PCF**

Min 1,5GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne

66% **PCF pravi...** "Če ste ljubitelj akcije RPG z japonskim pridihom, česa boljšega trenutno ne boste našli."

VOJNA MAJHNIH SVETOV

Will of Steel

Železna volja? Prekleto res! Nujno jo boste potrebovali, če želite v celoti preigrati tole realnočasovno strategijo

Založnik GMX Media **Razvijalec** Gamerus Interactive **Na spletu** www.gmxmedia.net/willofsteel

Obožujemo računalniško prepoznavanje glasu in povedali vam bomo, zakaj. "Fire at will." "No, I coudn't. I've eaten already." "Fire at will... FIRE AT WILL!" In tako naprej.

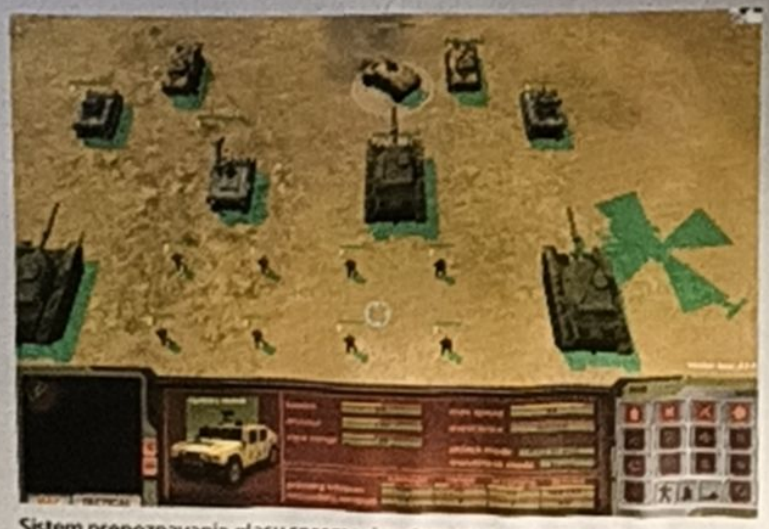
Tisto, kar naj bi prodajalo to realnočasovno strategijo, ki temelji na ekipah, je sistem za glasovno prepoznavo vašega glasu, ki se poslužuje priloženih slušalk in mikrofona. A "prepoznava glasu" je nekaj, to kar počne *Will of Steel*, pa nekaj povsem drugega.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Act of War**
Atari

>> **Commandos 2**
Eidos

>> **Command and Conquer: Generals**
Electronic Arts



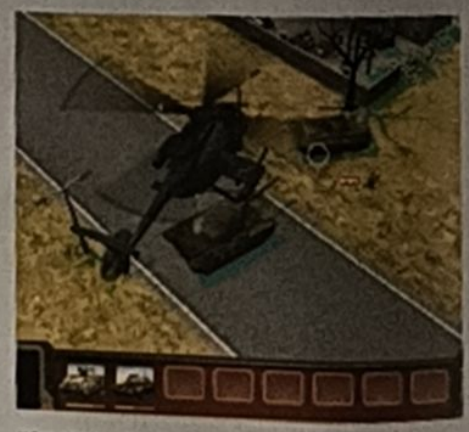
Sistem prepoznavanja glasu spremeni nadzor enot v glasno nočno moro.

PONAVLJAJ DO SMRTI

Bolj ustrezna fraza bi bila "neskončno ponavljanje", saj se boste zalotili, kako nejevoljno tulite v zaslon vedno ene in iste ključne besede, da bi od enot dobili odziv, ki bi ga lahko dosegli z enim samim pritiskom na tipko. Ko sistem deluje, morate še vedno pritisniti preslednico, da bi potrdili vsak ukaz, kar pomeni, da morate v vsakem primeru brkljati po tipkovnici. Obstajajo pa tudi situacije, ko je določene čudne ukaze preprosto nemogoče izpeljati v praksi.

Pa tudi če odmislimo to blazno nadležno posiljevanje mikrofona, je *Will of Steel* še vedno ena manj kvalitetnih strategij zadnjega časa. Nobene gradnje baze ne vsebuje – osredotočate se lahko samo na taktiko. Zahvaljujoč debilnemu vmesniku pa pride vsakič, ko se odločite za večji manever vaših enot, do cestnega zamaška, tako da od načrtovanja na koncu ni nič. Poleg tega se občasno pripadniki manjše čete samoglavo poženejo v gotovo smrt, medtem ko se njihovi kolegi zataknejo za sestavne dele pokrajine.

Vendar pa moramo biti pošteni in priznati, da ni celotna igra slaba. Glavnemu liku *Will of Steel* je ime William Steel. Genialno. **PCF**



"Streljajte, kreteni!" En narobe izgovorjen zlog in lahko ste v resnih težavah.

Min 1GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne

20% **PCF pravi...** "Sestavni del igre je kričanje na računalnik, kar je slabo v osnovi."

Tale prijazen fantič vas bo povabil na kozarček gostega soka in čips. Ja, verjetno res.

PRVOOSEBNA KLAVNICA

Doom 3: Resurrection of Evil

Tomaž Kotnik pade vznak, nanj pa računalnik in monitor, ki se šibita pod pritiskom hord iz pekla.

Založnik Activision **Razvijalec** Nerve Software **Na spletu** www.doom3.com

Roko na srce, pa če zamerite ali pač ne, iger v slogu "fentaj peklenščkovo armado in nemara še njega, vmes pa pobij še na tone ostalih njegovih pristašev", smo se naveličali, kot se pes naveliča kurje juhe, prekuhanih makaronov ali gospodarjevih ukazov lezi, sedi, skoči, jej bobipalčko... In tudi sami se lahko zamislite, koliko neživih, poživih, manjživih, več mrtvih kot živih ali manj živih kot mrtvih (to lahko zdaj obračamo v nedogled) ste v svojih kratkih ali nemara dolgih igralskih življenjih poklali, razsekali, scefrali ali kako drugače prepričali v svoj prav. Svet je že dalj časa na pragu nove križarske vojne, pa se očitno tega niti ne zaveda. Sami smo porabili že toliko svinca, da bi nam zavidala celotna Rdeča armada med drugo svetovno vojno, število krogel, s katerimi smo prerešetali nasprotnike, pa lahko merimo v trilijavžentmilijardmilijoni. Seveda.

In, glej no glej, spet se je pred nami pojavila igra, ki namiguje na to, da bo potrebno parklje uščipniti za nozdrvi še enkrat in še bolj boleče. Glavni se je zbudil, nekaj kriči in klati z rokami, jokca in moleduje, naj uslišimo njegove prošnje po batinah. "Še, še in pa še!" kriči tam spodaj in si brunda napev Monike Pučelj. Hmnja, njegova želja, naš ukaz. Dobil jih boš po riti, in tokrat si boš zapomnil, kdo te je naklofal. Jasno, v vsem vesolju bomo edino mi sposobni razrešiti krizo na Marsu.

STARA ZGODBA

Igra se igra popolnoma enako kot original, na tone temačnih kotičkov je, kamor boste strahoma kukali s svetilko in pričakovali naskok kakšnega monstruma. A, hej, škoda, da je vse to že videno in prebavljeno, tako da kakšne pretirane škode na svoji črpalki ne boste zaznali. Ne vemo, če nas je v celi igri vsaj enkrat kaj pošteno prestrašilo, kar je ogromna škoda, če se spomnimo originala, kjer smo trepetali, kot bi se v resničnem življenju plazili po vesoljski postaji in ne v navideznem svetu. Manj bo tudi štorije in naokoli raztresenih sporočil, kar bo le pripomoglo k linearnosti igre, kar smo očitali že originalu. Če drugega ne, boste užívali vsaj v okolju, nažigali boste skozi arheološka najdišča, bazo, in končno tudi skozi pekel, akcija je solidna in učinki zadovoljivi. Še dobro, da se je izboljšal arzenal orožja. Stari mački boste veseli dejstva, da je v igri prisotna dvocevka, v kateri lahko imate le dva naboja naenkrat, ne sprašujte pa, kakšno škodo bosta ta dva stonila na mesu pred sabo. Drugo orožje je tako imenovano "oprijemalo" ali "grabber", s katerim boste lahko sovragove izstrelke usmerili nazaj, od koder so prileteli, še raje pa se boste pozabavali z okoliškimi predmeti, čeprav preveč domišljije ne pričakujte. Največkrat boste le razstreljevali sode.

Orožje je še eno, in to je kocka iz originala, artefakt, ki je povzročil celotno blodnjo. Dal vam bo več posebnih moči, ki se bodo razvijale skozi igranje. Tako boste najprej lahko le upočasnili čas za nekaj sekund in tako boste hitreje poskakovali pred sovragi. Kasneje pričakujte še uporabo besnila, ki vam bo omogočilo, da na prafaktorje raztrešèite vse s samo enim udarcem. Proti koncu igre pa vam bo na voljo še poseben učinek nepremagljivosti. Ni nam potrebno posebej poudarjati, da boste s pomočjo tega predmeta postali najhujša kvazi-božja furija, kar jih je kdaj uzrlo človeško ali demonsko oko. To je dobro, saj so se ojačali tudi peklenščki, in uzrli boste kar nekaj novih pošasti, ki bi vam rade prekrižale račune. V igri so tudi trije novi šefi, katere boste morali premagati z uporabo različnih pristopov.

"Proti koncu igre pa vam bo na voljo še poseben učinek nepremagljivosti"

Način za več igralcev je bil deležen določenih popravkov, izboljšav in dodatkov.

Medtem ko smo pred slabim letom precej uživali v igri *Painkiller*, ki nas je spomnila na stare dobre čase začetkov strelskih iger in huronsko hitrega premikanja naokoli po stopnjah, norega merjenja in še česa, nas zdaj ta dodatek sicer odlični igri *Doom 3* (ki je pač bila natanko to, kar smo pričakovali, nič več, nič manj) pusti mlačnega kot najmanj dvesto kil težka babura s kosmatim oprsjem. Kljub temu, da v večigralskem načinu najdemo zdaj še možnost kraje zastav (CTF) ter nekaj novih zemljevidov za igranje v načinu deathmatch. Vseeno pa to ni dovolj. *Doom 3* večigralstvo ni navdušilo toliko, kot je bilo sprva pričakovati. Očitno pa imajo tako pri Activisionu kot pri Nervu dovolj živcev, da so na plan spravili še eno navadno toplo vodo. *Resurrection of Evil* vas bo navdušil le v skrajnem primeru, da vam klanja dovolj ni bilo niti v originalu. In če je to res, vas prosimo, da obiščete psihiatra. V vas se skriva nekaj peklensko perverznega.

Tomaž Kotnik

"Pridi samo še korak bliže, pa boš ostal še brez drugega očesa!"

Ognjeni prdci, slab zadah in nobenega smisla za humor. Slaba kombinacija.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Doom 3**
Activision
>> **Half-life 2**
Vivendi
>> **Project: Snowblind**
Eidos

Min 1,5Gb, 384Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Opt 2Gb, 1Gb RAM, 256Mb 3D kartica

Večigralstvo LAN, internet

76% **PCF pravi...** *Če ste preigrali originalno serijo *Doom* potem ne zamujate prav ničesar. Le za največje

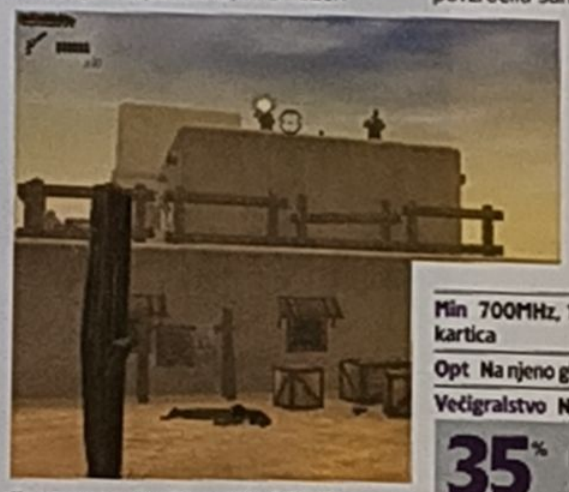
POHABLJEN VESTERN

Wanted Guns

Živ ali mrtev? Mrtev...

Založnik Fusion Labs **Na spletu** www.wantedguns.com

Lepo je videti, da stara zvrst iger še vedno živi. Kljub veliko programerskim napakam in slabim dialogom igra poskuša biti kar veliko: tretjeosebna akcija v slogu igre *Virtua Cop*, pomešana še z tretjeosebnim skrivanjem za lesene zaboje in črede krav. Vendar pogon, ki deluje nesposobno, ni zmožen opraviti tega dela, kar pokaže tudi končni rezultat v obliki celotne igre. Merjenje, animacija, kamera in umetna inteligenca si zaslužijo nominacije za najslabše delo, vendar je izbira med kandidati res težka. Najboljša stvar igre je nedvomno glasba, a še ta vam bo v najboljšem primeru povzročila samo pretres možganov. Če bi se ustvarjalci osredotočili na samo eno zvrst, bi bila igra boljša. Govori pa igri v prid dejstvo, da jo lahko dobite po zelo ugodni ceni.



Ta se mora obrniti proti bojni črti.

Min 700MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica

Opt Na njeno glavo bo razpisana tiralica

Večigralstvo Ne

35% **PCF pravi...** "Kavbojska v vseh pomenih besede."

PUSTOLOVSKE TRDNJAVE

Majestic Chess

Kot na igralni deski, vendar drugače

Založnik JoWood **Na spletu** www.jowood.com

Kako narediti šahovsko ki bo drugačna od ostalih, vključno s pravim šahom? Preprosto! Samo pribijte osnovni igri ob bok še eno igro. Dame in gospodje, predstavljamo vam *Chess Adventure*: majhno realnočasovno strateško stopnjo, ki jo morate preigrati, da bi odklenili pomoč za igro. Res, smešna ideja, a se vsaj ne pretvarja, da gre za resno stvar, in preprosto klikanje vam bo tudi pokazalo, kako lahko premikate figure, saj so navodila sicer zelo skopa. Na žalost pa osnovni izziv ne nudijo kakšnih namigov, da ste ga kje polomili, kar igro prikrajša za izobraževalne vrednote. Drugače pa igra sama ne daje kakšnih razlogov za kujanje: 3D igralna plošča in veliko število nastavitev, s katerimi lahko prilagodite nasprotnika. Škoda le, da je srednjeveški igralni vmesnik tako odbijajoč. Vredno ogleda.

Igrajte realnočasovni del, da spoznate osnove igranja šaha.

Min 500MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica

Opt 800MHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica

Večigralstvo Samo internet

71% **PCF pravi...** "Smešna ideja, vendar presenetljivo dobro deluje."

MIMOGREDE IZŠLE SO TUDI TE IGRE

Pure Pinball 2.0 Redux

Založnik Fusion Labs
Na spletu www.purepinball.com

To je pravzaprav zelo dobra simulacija, ki pa je tako zelo podobna pravi različici, da morda celo izniči svoj namen. Ves svoj šarm zgradi na predanosti podrobnostim: sama miza se prav realistično zoprno svetlika, lahko jo tolčete z vseh strani, da bi goljufali, na kroglici pa celo vidite svoj lasten odsev – če ste seveda možak z brki. Ponavljanje igro prehitro ubije, zaradi česar smo se ustavili pri 12,590 699 točkah.

Min 700MHz, 128Mb RAM
Opt 1GHz, 256Mb RAM
Večigralstvo Nič

70% **PCF pravi...** "Fliper tako ali tako ni znan po inovativnosti."

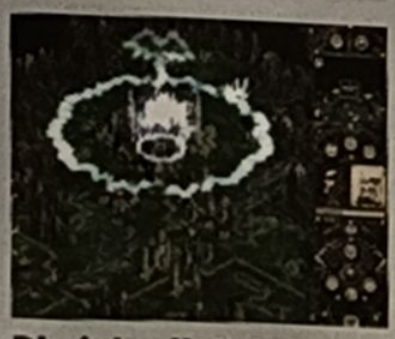
Concorde Professional

Založnik Just Flight
Na spletu www.justflight.com

Ta dodatek za *MSFS2004* se sicer ne ubada s finančnim smislom poletov s tem legendarnim letalom, zato pa postreže z vsem ostalim. Vsi prikazovalniki in vijaki so na svojem mestu in zelo natančno modelirani. Od dodatka sicer nismo pričakovali česa slabšega, so pa zato nostalgija, radovednost in zajeten priročnik tisti razlogi, ki prevesijo tehtnico na njegovo stran v bitki z bolj običajnimi letali – poleg tega boste lahko na cilj prispeli veliko hitreje.

Min 2GHz, 512Mb RAM
Opt 2,4GHz, 1Gb RAM
Večigralstvo Ne

80% **PCF pravi...** "Izvrstna predstavitev letala, ki bo zadovoljila ljubitelje."



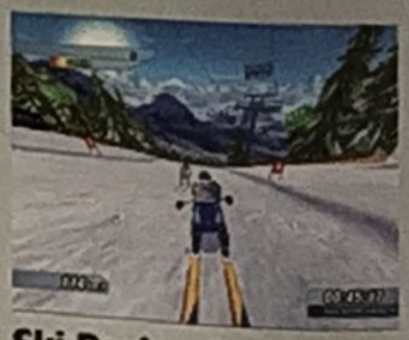
Disciples II Gold

Založnik Hip Interactive
Na spletu www.strategyfirst.com

Glede na to, da je to že četrti dodatek za *Disciples II* – igro, ki nam je bila precej všeč v temačnih časih leta 2002 – bi ga lahko brez slabe vesti obtožili, da skuša z elektroškoki obuditi mrtvega konja. A to bi bilo preveč milostno. Če igre še niste videli, boste morda bolj zadovoljni: od vas zahteva precejšnjo mero poteznega razmišljanja, natančnega vodenja manjših ekip in porazdeljevanja izkustvenih točk. Vsega naštetega boste za svoj denar dobili precej, vendar danes obstaja na trgu tudi nekaj boljših stvari.

Min 1,4GHz, 256Mb RAM
Opt To je zadnji dodatek
Večigralstvo Nič

61% **PCF pravi...** "Stara novica, a precej kvalitetno zapakirana."



Ski Racing 2005

Založnik JoWood
Na spletu www.skiracing2005.com

Žalostno je videti, kako so igre na tematiko deskanja na snegu bolj igralne, sijoče in živahnejše kot simulacije smučanja, ki so bolj ali manj enolične in monotone. Naravnost žalostno je, da *Ski Racing 2005* daje občutek zateženosti z zoprnimi in neodpustljivimi slalomskimi progami, s ponavljajočim se zvokom in nerodnim nadzorom pa tako rekoč postavi piko na i. Igra se pa odkupi s spodobnim občutkom za hitrost, z dobrodošlim dodatkom prikaza vaše rekordne vožnje in pomanjkanjem tovrstnih iger za PC.

Min 1GHz, 256Mb RAM
Opt 1,4GHz, 512Mb RAM
Večigralstvo Rezultati na spletu

65% **PCF pravi...** "Hitrost jo postavi nad povprečje."

Plemenska scena

Posebna izdaja: vse in nič o World of Warcraft

7 smrtnih grehov v WoW

JEZA

Jah, PvP pomeni "player vs player" ali po naše igralec proti igralcu. Pa ne proti komurkoli, temveč proti predstavniku nasprotne frakcije. Horda torej klofuta po Zavezništvu in obratno. Vse lepo in prav, dokler ne prideš v položaj, ko te pristaš Zavezništva napade, se stegne, kasneje pa iz čiste jeze pokliče na pomoč kompanijo prijateljčkov iz ceha, ki vsi nori prijahajo, 15 stopenj višji od tebe, in te zmeljejo v prah, čepijo nad tvojo negibno crkovino ter grizljajo uši izpod svojih ponošenih čelad. Nadvse pošteno, tole jeznorito obnašanje tistih, ki ne prenesejo navadnega poraza. Predlagamo, da se že v prvem poskusu pustite ubiti. Bo manj težav kasneje.

POŽREŠNOST

Nekaterim pač nikoli ni dovolj. Tako imenovani "ninja looterji" se pridružijo kakšni ekipi, in skupaj z ostalimi igralci v njej najahajo kakšno izmed "instanc", ki predstavljajo posebne predele v igri, kjer še prej kot kje drugje od pošasti padajo po tleh uporabni modri predmeti z vrhunskimi statistikami. Ko ta predmet pade po tleh in ga kdo hoče zbasati v svoj žep, se na zaslonu pojavi (seveda mora biti vključena prava možnost, ki jo nastavi vodja ekipe) predmet in kocka, na katero je potrebno kliknit. Nato bo naključna številka od ena do sto odločila, kdo bo predmet lahko pobral. Hej, ne bomo preveč govorili o tem, kolikokrat kdo vrže kocko za predmet, ki ga ne more ne uporabljati ne navleči nase kot kos opreme. Je pa od njih precej požrešno, da ga želijo izpod nosu izmaknit nekomu, ki že petič igra instanco samo zato, da bi ga dobil.

ZAVIST

Je najhujša. Že samo zato, ker nekaterim igralcem kocka bolj sede kot drugim, in se ponašajo pred ostalimi z zares spodobno opremo, se bo našel nekdo, ki bo nalašč metal, pa naj se zgodi karkoli hoče. In potem bodo padali izgovori tipa: "Nisem vedel... saj ste vsi vrgli... bom dal drugemu liku ali prijatelju..." Kot da smo vsi bebci, ki ne vedo, da se večina predmetov priveže na dušo igralca, v trenutku, ko ga pobere v svojo malho. Slabo, slabo.

NAPUH

Obstaja populacija igralcev, ki vsakič, kadar jim v naročje pade kak posebej dober predmet ali sekalo, trobijo po vseh mogočih kanalih kot zmešani in poveličujejo svoje bitje, kot da jim kdo zavida pomanjkanje resničnega življenja in tistih deset ur igranja na dan, kolikor pač niso v šoli, na faksu, v službi ali pač kje drugje. Brez skrbi, vsi igralci bodo slej ko prej prišli do zelo dobre opreme.

POHLEP

Nekaterim "pejnezi" pač dišijo. Nekateri zlata nimajo nikoli dovolj, drugi ga imajo preveč in z njim poskušajo kaj zaslužiti. Kakorkoli že, na spletu lahko naletite na posnetke iz igre, kjer lahko vidite, da ima dotični igralec po jurja zlatnikov ali še več, sami pa mogoče premorete zgolj pest njih, pa še te boste morali zapravit za popravilo opreme in nabavilo novih lastnosti, ko boste pridobili na stopnji izkušenosti. Ne pozabite, javno ponujanje zlatnikov za denar iz resničnega sveta je pač prepovedano dejanje. Blizzard si lasti pravice do vsega, kar se v igri pojavlja, in trgovanje s predmeti je vrglo že lep kupček igralcev s strežnikov po vsem svetu.

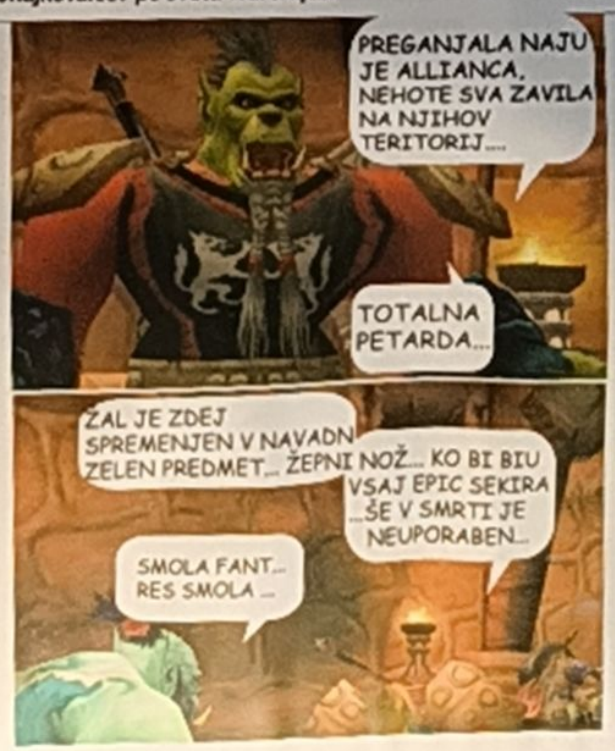
LENOBA

Eh, lene niti so pravzaprav obenem tudi najbolj pametne. Vsaj v *World of Warcraft*. Nekaterim se preprosto ne ljubi. Pa ne "bildanje" junakov, da ne bo pomote. Ampak poglabljanje v igro vsaj do take mere, da drugi igralci z njimi ne bi imeli več dela kot koristi. Kolikokrat se vam je zgodilo, da ste se v instanci znašli z nesposobnežem, ki ni znal odigrati niti najbolj običajne vloge svojega lika? Vsakič. No, potem veste, o čem teče beseda.

POHOTA

Heh, ne boste verjeli, ampak perverzni umi mladičev so tudi v *World of Warcraft* našli kar nekaj načinov za to, da bi sprostili nekaj svoje pohote. Pozabite na javno dražbo, ki jo je pred Auction House v Ogrimmarju uprizoril Baboon, ko je za en zlatnik ponujal deset minut užitkov z njegovo gejšo Bijatch. Šlo je zgolj za sociološki poskus dveh igralcev, ki sta očitno imela preveč časa (mimogrede, en igralec se je dejansko prijavil na masažo, ki bi se naj zgodila za gostilno, a cel hudič bi se lahko zgodil, če bi jih pri početju zalotil kateri izmed nadzornikov igre). Najrazličnejših ekshibicionistov, ki tekajo naokoli v gatah, je dovolj, spet drugi bi si kaj tiščali tja, kamor sonce ne posije. Oj, ta pohotnost človeškega obstoja nas preganja tudi v navideznih svetovih.

Vse o pravilih lepega obnašanja in še marsičem drugem pa raje za vsak slučaj preberite tudi na uradni strani Evropskih pohajkovalcev po svetu *Warcrafta*:



Prigode viteza Baboona

in njegovega oprode Tamauga

19. april dvajurjapet

"Dragi dnevnik... mnja... te dni smo ustanovili svoj ceh, čeprav je Tamau ves čas nekaj težil, da bomo tako ali tako premalo prepoznavni. Še vedno mu ne gre iz piskra dogodek, ko so naju pred dnevi zamenjali namesto za viteza z oprodo za warlocka s pritlikavim imporn... čakaj malo... sej Tamau ni ravno velik, ampak tisti na pol slepi trol bi lahko prepoznal vsaj izrastke na njegovem hrbtu, če že na meni ni mogel prepoznati poštenega oklepa in prevelike sekire. Prav, prav, razumem, da nekateri stvori pač prehitro sklepajo in iztegnejo usrani jezik, ampak kaj naj bi storil po tistem, ko se mu je Tamau zapodil v genitalije in je bila očitna škoda že narejena... saj sem ga zgolj rešil muk... Bom kar tukaj napisal opomnik: ponoči pusti ščitnik za moda (kak se to pravilno napiše?) muda... testise... družinsko premoženje... na sebi, drugače bo Tamau zagrabil kakšno priložnost... Zadnje, kar zdaj rabim, je cvilet glas, ko nas je ravno dovolj v ekipi, da pohopsamo kakšnega nič hudega slutečega človečnjaka. Zdaj bi lahko tudi vdrli v Stormwind skozi glavna vrata in zbrcali vse, kar hodi in gre, lahko bi z eksplozivnimi ovcami napadli Ironforge ter sprašili debele riti vsem tistim usranim palčkom...zdaj nas je dosti, da lahko treščimo zmaja po lobanji in se potem še cele ure dušimo ob zrezkih, zdaj je..."

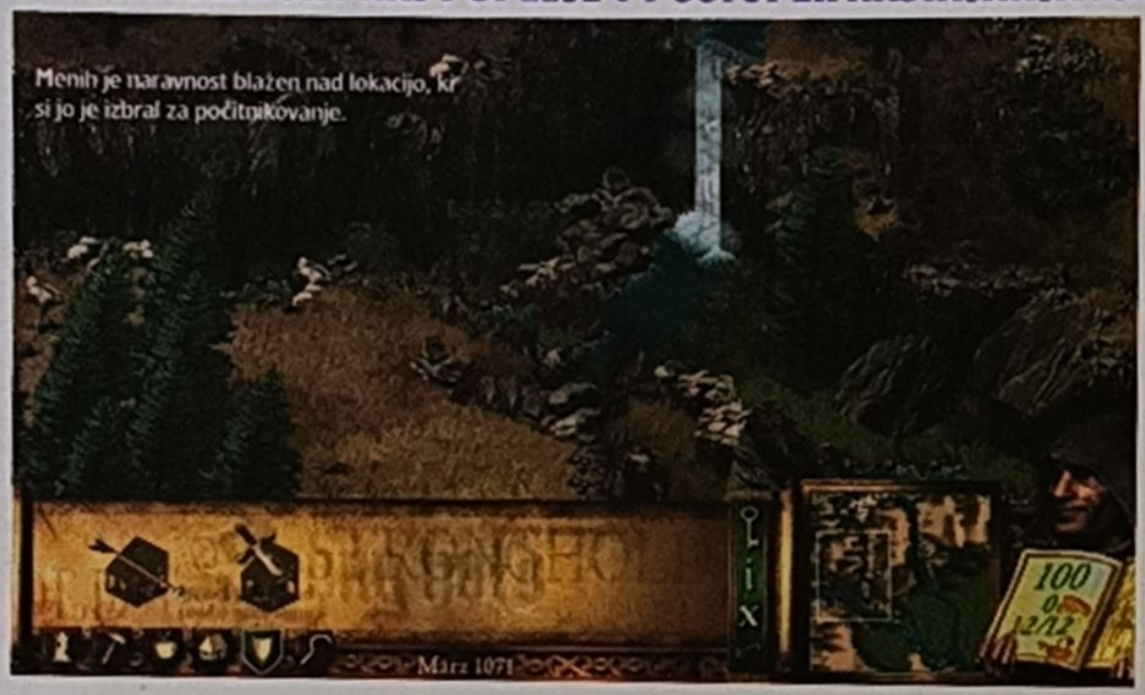
"Šef, pomiri se, se ne spomniš, ko sva v Stormwind samo pritekla skozi glavna vrata in sva gladila ježa v manj kot ducat sekundah? Si mar pozabil, kako je bilo pred Ironforgem, ko so naju obkolili vsi tisti igralci 14. stopnje in naju s fračo kansirali nazaj do Undercitya? Je preteklo premalo časa, da bi..."

"Tamau! Pomiri se in pojdi polirat wolka. Lahko te pa tudi samo počim!"

"Sprejeto, šefe, roger that..."

POGLED NAZAJ

SIMON BRADBURY NAS POPELJE V POSTOPEK NASTAJANJA IGRE STRONGHOLD IZ LETA 2001.



Menih je naravnost blažen nad lokacijo, kr si jo je izbral za počitnikovanje.

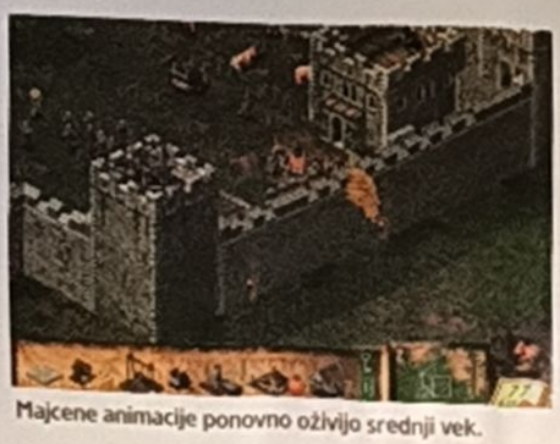
Gradnja gradu v plamenih: slaba zamisel.

Stronghold je v svetu strategij svojevrsten fenomen: nihče ni od njega pred izidom pričakoval vidnejšega uspeha, pa vendar je pri nas in tudi marsikje drugje osvojil zavidljivo veliko src: navsezadnje je po trditvah kolegov v Nemčiji prekosil celo prodajo *Grand Theft Auto*. In ker je nadaljevanje tik pred vrati, česar ste sodeč po glasovanju za naše lestvice pošteno veseli, se nam je zdelo silno primerno, da si ogledamo korenine te uspešne serije.

Storongholdov zmagoviti pohod temelji na briljantni ideji (zgradi grad, brani grad in prevrni grad koga drugega), ki so jo avtorji dobro opredmetili. Bila je dovolj sveža, da so se zanjo ob izidu obračale glave, a hkrati dovolj znana, da se niti najbolj zelenim igralcem ni zdela preveč zapletena: vse, kar potrebuješ za nastanek zveste in pridno rastoče baze oboževalcev. Toda treba se je zavedati, da imajo ustvarjalci igre, Firefly, precej daljšo zgodovino, iz katere je prišlo kar nekaj učnih ur, ki so neposredno vplivale na njihov kasnejši uspeh.

“Bila je dovolj sveža, da so se zanjo ob izidu obračale glave, a hkrati dovolj znana, da se niti najbolj zelenim igralcem ni zdela preveč zapletena”

Oblikovalec Simon Bradbury razlaga: "Prvotno smo delali za Impressions. V tistem času smo razvijali serijo *Caesar*. Zadnja, ki smo jo naredili, je bil *Stronghold*, ki je na nek način ravno tako simulacija gradnje naselja. To je del naše dediščine." Ekipa je bila soodgovorna tudi za prvi dve igri *Lord Of The Realms*, torej je imela nekaj izkušenj z realnočasovnimi strategijami. "Od nekdaj smo orali v tej zvrsti, in dobro nam je šlo," se zasmeji. "Ampak vseskozi se nam je zdelo, da že predolgo nihče ni naredil simulacije gradu, ki je bila za naše pojmovanje idealna priložnost za združevanje simulacije gradnje mesta in običajne realnočasovne strategije. Vsebuje grad, torej ne gre brez boja, toda v njenem srcu gre še vedno za gradnjo, vire in značilnosti srednjeveške družbe. Od nekdaj smo si želeli ustvariti nekaj takega in prišli smo do zaključka, da bi bilo najbolje, da za kaj takega odidemo in ustvarimo lastno podjetje."


Majcene animacije ponovno oživijo srednji vek.

"Nihče drug na trgu ni zaplodil prave simulacije gradu vse od davnih naslovov Interplaya *Castles 1* in *Castles 2*, ki sta bili uspešni igri. Po tistem je iz neznanega razloga na tem področju nastala praznina," opozarja Simon. "Ne zgodi se pogosto, da bi v industriji računalniških iger človek lahko opazil tako luknjo." Tako je zaradi nekaj pametnih mož, ki so izvohali poslovno priložnost, rodilo novo podjetje. "Vse je bilo kot naročeno – naše prejšnje izkušnje, praznina na trgu..." nadaljuje navdušeno. "Ko smo leta 1999 zasnovali Firefly, smo bili precej prepričani, da bo naš prvi naslov spadal med uspešnejše."

Toda ne glede na končne rezultate, stvari v svetu razvoja iger za PC nikoli niso tako preproste. Bili so že čez polovico razvoja igre, ko so spoznali, da je nekaj vendarle hudo narobe. "Največja težava je bila, da nam je postavljanje samih osnov igre vzelo toliko časa," trdi Simon. Ker so se s tem, da bi igra postala resnično igralna, trudili tako dolgo, so zgroženo spoznali, da ne bo dovolj časa za vključevanje realnejših pristopov obleganja, pa čeprav je bila to vseskozi ena od njihovih želja. To je vodilo do pojavljanja skrajno nezaželenih in cenenih strateških elementov, kot so vojaki, ki lahko že samo z mečem podirajo obzidja – podobno kot v precej starejšem *Age Of Empires*. "Ko smo začeli, si česa takšnega resnično nismo želeli," skesano dodaja Simon "a smo enostavno prišli do točke, ko nam je zmanjkalo časa. Za podjetje je bilo res pomembno, da se je držalo dogovorjenih rokov, saj smo sloveli kot zelo zanesljivo podjetje na tem področju."

"Če lahko upoštevaš zadane časovne omejitve, poseduješ dobrodošlo lastnost, ki ti omogoča, da imaš z založniki kaj hitro zelo prijateljski odnos," modruje. "Da smo to dosegli, pa smo morali sprejeti dejstvo, da bo *Stronghold 1* nekoliko poenostavljen." Seveda je ravno to poenostavljanje povzročilo nadaljnje težave. "Tako smo kasneje spoznali, da igralci niso uporabljali lestev in oblegovalnih stolpov, ker za to ni bilo nikakršne potrebe," opaža Simon. "V bistvu pri procesu uravnoteženja na te elemente nismo dovolj pazili in v tistem času glede tega niti nismo bili sposobni storiti česa resnejšega."

Ker so njihove igre tako zapletene in potrebujejo toliko časa, da vsaj v osnovah delujejo, se Firefly pri delu poslužujejo bolj prilagodljivih pristopov k razvoju, k čemur so skorajda prisiljeni tudi zavoljo dejstva, da je razvijalska ekipa zelo majhna. "Že na začetku smo vedno zavzeli pristop ustvarjanja izkušnje, kakršno smo hoteli videti v končni igri, in vsaj približno smo se zavedali, kakšne sisteme bomo za to potrebovali. Če si pri tem zastaviš preveč tesne omejitve, je to ponavadi recept za katastrofo. Če pa imaš preveč ohlapen načrt, se pisci kode ob vsakem koraku vračajo nazaj, da vprašajo kaj storiti naslednje. Zato se raje vprašaš 'Zdaj, ko vem to, kar vem, kaj je najboljša možna odločitev?'"

ZMAGE IN KOMPROMISI

Eno izmed žrtvenih jagnjet tovrstnih odločitev je bil tudi način "skirmish", katerega vključitev je bila prvotno načrtovana že za prvi *Stronghold*. "Resnično smo si ga

Prav tako nikoli ne gradite obzidja z velikimi luknjami: kasneje boste kaj takega gotovo obžalovali.

želeli ustvariti," se spominja Simon. "Toda kaj kmalu smo ugotovili, da je *Stronghold* nekaj popolnoma novega. Prav tako v tistem obdobju nismo bili samo razvijalci – morali smo še voditi celo podjetje. Potrebno se je bilo ukvarjati še z oglaševanjem, odnosi z javnostjo, administracijo v podjetju in podobnimi opravki, ki so pogosto odvračali našo osredotočenost od igre. Spoznali smo, da ima izvirna igra že sama po sebi verjetno dovolj igralne vsebine, kar se je kasneje izkazalo za zelo pozitivno, saj smo tako natančno vedeli, kaj bomo storili v nadaljevanju. Na koncu se nam je res prav dobro izteklo." Tako je bilo rojeno *Strongholdovo* pol nadaljevanje, *Stronghold: Crusader*, ki je bilo osnovano prav okoli načina "skirmish". Ker so ga na ta način izvedli precej kasneje kot so si prvotno zamislili, so zaradi dovolj časa za razmislek celotno dinamiko res odlično zadeli.

Večigralski del se je razvil podobno organsko. "Mora delovati dobro," razlaga Simon "a ne sme igralca odtegovati od enoigralske izkušnje, kajti ta je še vedno naš glavni adut." Ima pa večigralstvo v njihovem podjetju še drugo vlogo, kot le biti delček končnega proizvoda. "Mi ga uporabimo kot orodje za uravnoteženje igre. Večigralstvo v ta namen uporabljamo, ker je najlažji način, da enoigralstvo primerno uskladimo. Pravzaprav delamo igro, ki niti ne bo imela večigralske komponente, a smo ta način vseeno ustvarili, da ga uporabljamo za preizkušanje. Prav tako nam v posebno datoteko zapisuje vse poteze, zaradi česar je odpravljanje hroščev občutno lažje opravilo."

Medtem ko nadaljujejo z delom na pravem nadaljevanju, je še marsikaj iz prejšnjih iger, na kar so upravičeno ponosni. "Moja najljubša stvar v *Crusader*," se Simon odloči: "je način 'skirmish.' Resnično sem užival v teh neposrednih spopadih. Postavili smo nekakšno 'progo skirmihov' s 15 postajami in vsaka je bila težja. Po svoje prav noro. Zakaj bi sploh igral do konca? Pa vendar je to storilo ogromno igralcev. Še vedno imam shranjeno kampanjo, ki jo nameravam odigrati do konca. Igral sem zadnjo nalogo – vzela mi je sedem ur neprekinjenega igranja in več kot 20 shranjenih položajev... toda premagal sem jo. In ob tem sem dobil resničen občutek zadoščenja! Vključitev načina 'skirmish' v svet *Strongholda* je bil po svoje vrhunec in resnično sem zadovoljen, da smo to naredili."

Pa vendarle imajo kar nekaj obžalovanj, predvsem to, da jim še vedno ni v celoti uspelo prenesti oblikovanja in celotnega srednjeveškega duha v samo igro. "Rad imam gradove in hčerko sem vlekel v že kar nekaj zanimivih graščin," razlaga Simon. "Nekateri najboljši gradovi imajo po prostorih razporejene table z napisi, kot je 'Tukaj je ob deževanju puščic nastalo pravo morišče.' Nekaj podobnega so si želeli prenesti v igro. "Skušali smo poustvariti tovrstne usodne točke in igralcu dopovedati, kako lahko s premetenim grajenjem grad spremeniš v eno samo veliko past: sledili smo ideji, da je zgradba najveličastnejše orožje. Mislim, da nam to v *Stronghold* ni resnično uspelo," žalostno zavzdihne. "Vse preveč je bilo le podiranja zidov z nekaj katapulti, kar je sicer bilo začinjeno z značilnim srednjeveškim utripom, toda grad vseeno ni bil uporabljen kot poglavitno orožje. Nad tem sem bil sam kar malce razočaran, ker se mi je zdelo, da nismo ustvarili resnično prave simulacije gradu."

Iz določenega zornega kota smo lahko za to skorajda hvaležni. Če bi jim že v prvem poskusu uspelo ustvariti vse, kar so si zamislili, zakaj bi sploh še delali nadaljevanje? PCF

VSAK ZAČETEK JE TEŽAK

Kako zasnovati lastno igro RTS?

Kakšen nasvet bi Simon dal vsem, bi radi postali strateški mojstri? "Danes imaš dve možnosti," se zamisli. "RTS lahko narediš sam in čisto mogoče je, da ustvariš igro, ki bo sicer shareware, a bo zanimiva in samosvoja. Če bi sam zdaj začel delati prve korake v industriji, bi se verjetno napotil v to smer – ni pomembno, ali za lastno veselje ali pa morda kot podlago za kasnejšo vključitev v katero izmed večjih tovrstnih podjetij." Za bolj tradicionalno, ekipno pot, pa moraš biti precej organiziran. "V to se moraš podati z nekom, ki se na ta posel spozna," meni Simon. "Če nimaš nikogar, ki bi bil pripravljen skrbeti za računovodstvo in financiranje, boš zašel v resne težave. Videl sem že veliko razvijalcev, ki so propadli, ker se tega niso zavedali. Sploh niso bili slabi v samem razvijanju – razlog za njihov propad je bilo le slabo poslovanje."

DNEVNIK Razvijalcev

Owain Bennallack ima za vas nekaj predlogov za nadaljnje branje...

V revijah o programiranju je običajno, da se članek zaključi z nekaj namigi za bolj poglobljeno branje. Ta mesec bi zato rad izpostavil dva odlična vira za bodoče ustvarjalce računalniških iger. Neizogibni sta strani **www.gamasutra.com** in **www.gamedev.net**. Obe sta naphani z opisi izdelkov in novicami iz industrije, kot tudi z vodiči za programiranje, ustvarjanje glasbe in slikovnega materiala, v primeru Gamasutre pa celo s priložnostmi za zaposlitev ali vključevanje v zanimive projekte.

Tovrstne strani pa so še posebej koristne, ker spodbujajo izkušene programerje v pisanje nasvetov za bolj zelene kolege. Pred le nekaj leti je bila edina priložnost, da bi prišel do tako dragocenega kramljanja s pravimi mojstri, potovanje v Kalifornijo na tradicionalna letna srečanja razvijalcev iger (Game Developers Conference). Danes je na voljo le par klikov stran od Googla.

Po svoje je to tudi slabo. Kvalitetni članki, ki so namenjeni začetnikom, so precej redki. Berite GameDev.net dnevno, pa se boste kmalu zalotili, da uporabljate poslovni žargon profesionalcev (čeprav ga ne boste v celoti razumeli), in ravno v tem grmu tiči zajec. Morda boste res uživali, ko boste z nekaj strokovnimi besedami izpadli kot težka živina, a zavedajte se, da to dela tudi veliko drugih obiskovalcev. Zatorej vsega, kar preberete v klepetalnicah, ne vzemite za neizpodbitno resnico – večina uporabnikov je verjetno precej bolj mlečnozobih, kot je videti. Profesionalni razvijalci po čisto preveč zaposleni, da bi cele dni prebirali take strani, in če so pretekli mesec že imeli kako prosto minutko, so jo vložili v **www.livejournal.com/users/ea_spouse**. Ta članek, ki je od razvijalca do razvijalca potoval hitreje kot obtožbe za nepopravljive napake v kakšni skripti, natančno opisuje nehumane pogoje za delo v navidez sanjskem velikanu Electronic Arts – 85-urni tedenski delavnik, proste sobotne noči (samo če si bil res priden) in neplačane nadure. Bili ste opozorjeni: če ga boste prebrali, se zna zgoditi, da si nikoli več ne boste želeli razvijati iger kot vir vsakodnevnega zaslužka.

Ja, tako je to.

Owain je urednik revije Develop.

Philips Discman za vse nove naročnike

mobinet

prva slovenska revija o mobilnih tehnologijah

maj 2005/številka 72
850 SIT

Predplačniške
ponudbe naših operaterjev

Nagradna igra

MP3 mobilniki
glasba iz vašega telefona

Kaj narediti v primeru tatvine telefona?

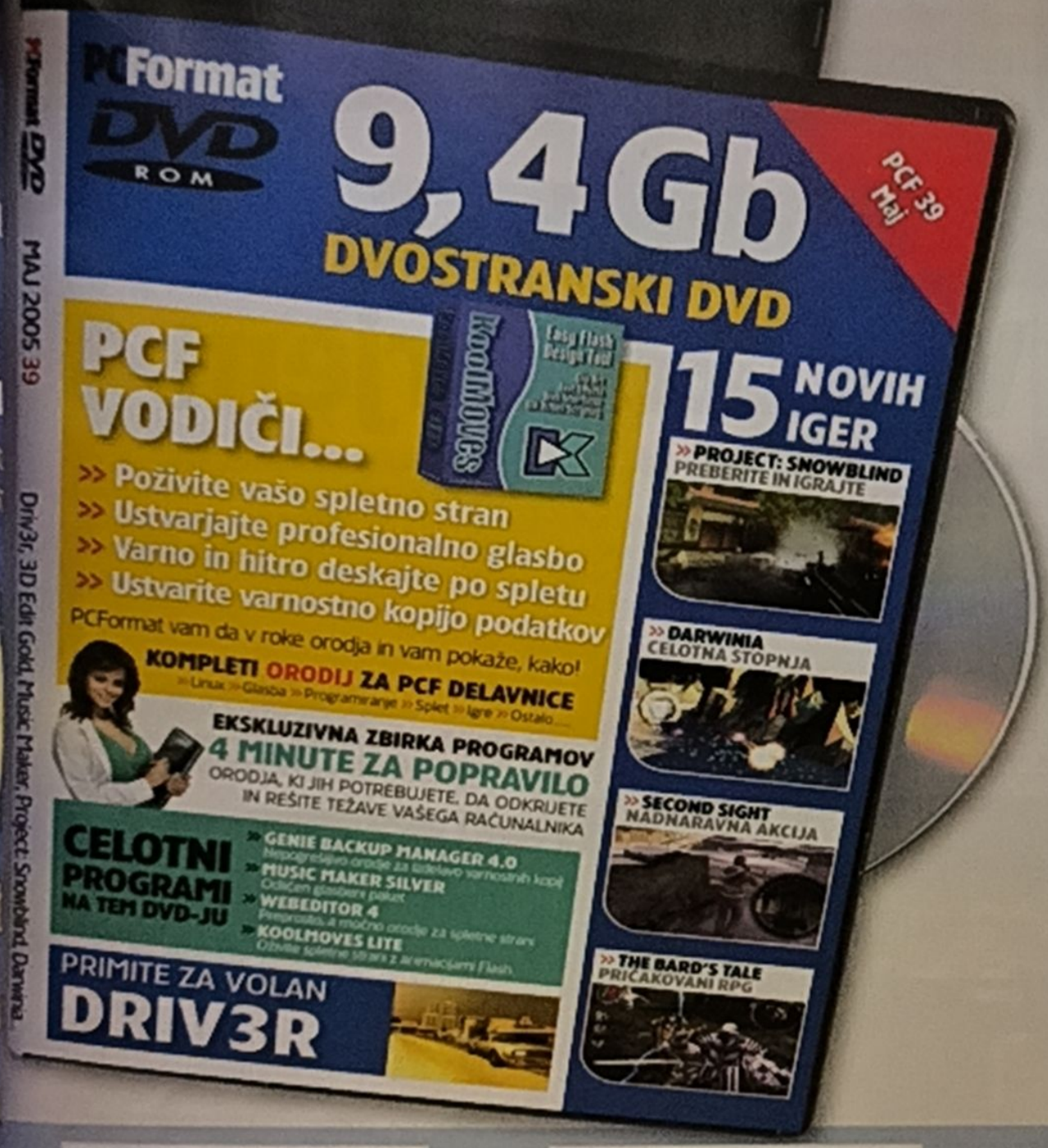
Pregled vseh GSM, UMTS, BLUETOOTH in PCMCIA naprav

Več kot 80 brezžičnih naprav

testi

Nokia 6680
Nokia 1100
Mitac Mio 8390
Panasonic X400
SE T290i

Digitalni fotokameri:
PENTAX OPTIO SV, KM DIMAGE Z20



VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str.74 Ustvarjanje spletnih strani

str.76 Zaščita podatkov

str.80 Glasba z Music Makerjem

str.82 Delo z Linuxom

str.84 Hlajenje PC-ja

str.86 Animacije Flash

str.88 20 stvari...

str.90 V mreži hekerjev

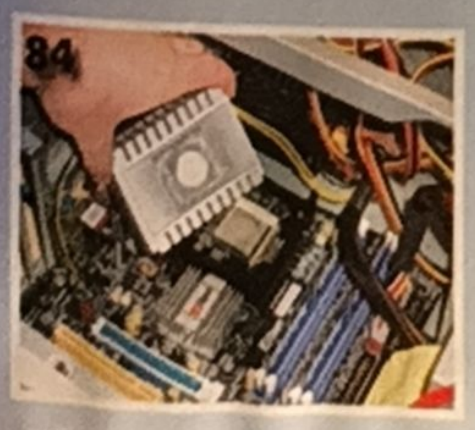
str.92 Vprašajte Gregorja

» Spletno oblikovanje z WebEditor 4

Z zelo preprostim programom *WebEditor 4*, ki je brezplačno priložen na disku, lahko ustvarite zelo učinkovite spletne strani, ki jih bo veselje pogledati.

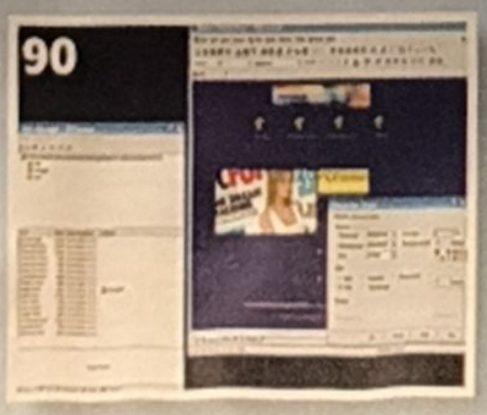
» Skrivnosti Windows XP

Potopite se v skrivnostni svet Windows XP in z našo pomočjo spoznajte malo znane trike, ki vam bodo polepšali in olajšali uporabo vašega operacijskega sistema Windows XP.



» Navijanje PC-ja - hlajenje

Računalnika ni težko prepričati, naj deluje pri višjih hitrostih, kot je bilo predvideno - težavno ga je prepričati, naj deluje stabilno. S pravim hlajenjem ne boste imeli več težav.



» V mreži hekerjev

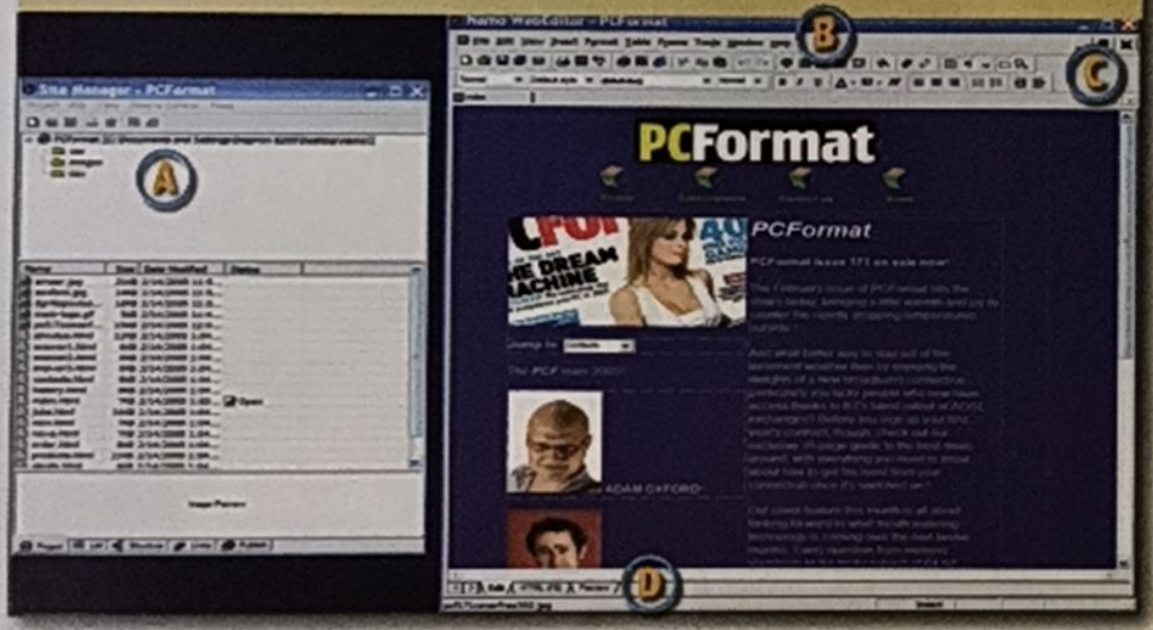
Z našo podmornico se boste spet potopili v temačni svet hekerjev in spoznali, kako pomembna so gesla pri varnosti sistema in kako preprosto jih je z minimalnim trudom ukrasti.

Izdelava spletnih strani z Web Editorjem 4

Ustvarjanje lastne spletne strani vas zmeraj navda z občutkom osebne izpolnitve. Naj gre za posel ali zabavo, ne morete si pomagati, da se ne bi počutili vzvišeno. Celotni družini in vsem prijateljem je nadvse zabavno pokazati vašo stvaritev, da vznemirjenja, ki ga boste čutili pri nalaganju svoje spletne strani na javno domeno in nato navdušenja ob štetju vsakega zadetka, niti ne omenjamo.

Da bi vam pomagali doseči te vesele vrhunce samovšečnosti, smo ta mesec reviji priložili celotno različico programa *Namo WebEditor 4*, s katerim boste lahko šušmarili v temnih umetnostih spletnega oblikovanja. Sledite vodiču in hitro boste izdelali všečno spletno stran, polno zanimivih dodatkov iz *WebEditorjeve* velikanske čarobne torbe. Še več – če hrepenite po dodatnih dobrotah profesionalnega videza, lahko program nadgradite na najnovejšo različico in izkoristite slastni popust, ker ste seveda bralec *PCF*. Ni slabo, kajne? **PCF**

OD BLIZU UPRAVITELJ DATOTEK



A UPRAVITELJ STRANI Ta razdelek je del sekundarnega pogovornega okna, ki se prikaže zmeraj, kadar odprete svojo spletno stran med procesom oblikovanja. Deluje kot indeks oziroma kazalo za vaše spletne strani, datoteke in slike. Zgornji del vsebuje mape, v katere boste sčasoma shranili vaše datoteke.

B MENIJSKA VRSTICA Tukaj se dogajajo vse pomembne reči. Je domovanje najbolj pomembnih možnosti in orodij, s katerimi boste ustvarili svojo veličastno spletno stran. Posebno pozornost namenite menijema Format in Insert, saj bomo pričeli ravno z njima.

C VRSTICA FORMAT Večino funkcij tukaj najbrž že poznate, saj so podobne tistim v najobičajnejših programih za obdelavo besedila in pisarniških aplikacijah. Še boljše pa je to, da so tudi ikone pomirjujoče podobne svojim dvojnicam v *Wordu*: poravnava, velikost pisave, slog pisave, krepko... Vse so tukaj, kot smo omenili zgoraj, pa jih še veliko več najdete v meniju Format.

D VRSTE POGLEDA Trije majhni jezički predstavljajo različne poglede, v katerih si lahko ogledate svojo spletno stran. Na začetku se boste znašli v pogledu Edit, saj še niste ničesar ustvarili. Drugi jeziček je HTML – mesto, na katerem se morate ustaviti, če se navdušujete nad programiranjem. Tretji jeziček omogoča predogled vaše spletne strani, kot bo izgledala, ko jo boste objavili na spletu.

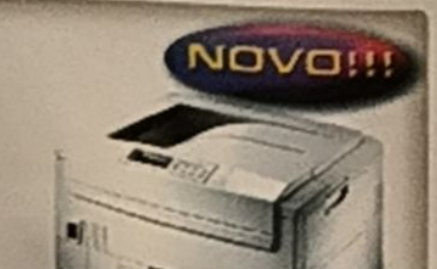
Nadgradnja

Z več kot 1,5 milijoni uporabnikov je nagrajeni Namo WebEditor 6 Suite vrhunska programska oprema za ustvarjanje profesionalnih spletnih strani. Za nameček jo lahko nadgradite za 17.500 SIT namesto za 24.500 SIT. Obiščite www.computrolley.co.uk/products.php?category=19

OKIPAGE B4300
OKIPAGE B4300
črnobeli digitalni tiskalnik
18 str./min
razred 1200dpi
16-48 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB 2.0 in paralelni vmesnik
opcija mreža, PostScript, ...
samo 6,2 sec za prvi izpis
Junij 2003 do Avgust 2003

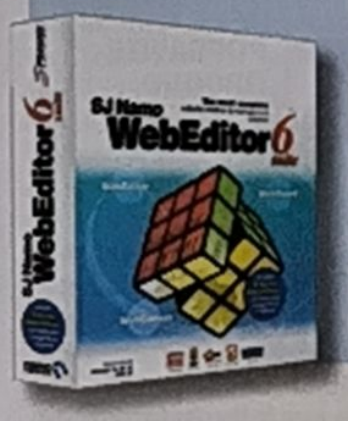
OKIPAGE C5000
OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v svojem razredu
nizka cena barvnega in črnobelega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah -
20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet in USB vmesnik

THE COLOUR OF BUSINESS
LIGHTS COLOUR ACTION!
Oki, Network Solutions for a Global Society
OKI
Single Pass Colour
MIKROING trade d.o.o.
UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING trade d.o.o.
Tržaška cesta 393, LJUBLJANA,
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si


NOVO!!!
OKIPAGE C9000/C7000
Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah -
do 37 str./min v č/b
do 1200 x1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex
Marec 2003 do April 2003

Dodajanje slik

Ker slika pove več kot tisoč besed



1 Slike so v svetu spletnega oblikovanja vaš zrak in hrana. Ne glede na to, ali gre za ozadja, gumbe ali osladno družinsko fotografijo, so zmeraj dobro mesto za začetek. Izberite mesto na zaslonu, kamor želite postaviti sliko, nato pa kliknite **Insert→Image→From File**, da pobrskate po vašem trdem disku.

2 Ko ste sliko izbrali, boste morali izbirati še med številnimi možnostmi, ki bodo vplivale na to, kako bo ta slika prikazana na zaslonu. Za sliko lahko na primer ustvarite povezavo na drugo spletno stran. S sliko pa lahko povežete tudi nekatera opravila...

3 ... kot so prikaz pogovornega okna ali pa zamenjava slike z neko drugo sliko, kadar se preko nje zapeljete s kazalcem miške ali nanjo kliknete. Zdaj ko obvladate postavljanje slike, ste na dobri poti do spletnega založništva, vse, česar se še morate naučiti, pa je, kako izdelati preostanek strani. Mala malica.

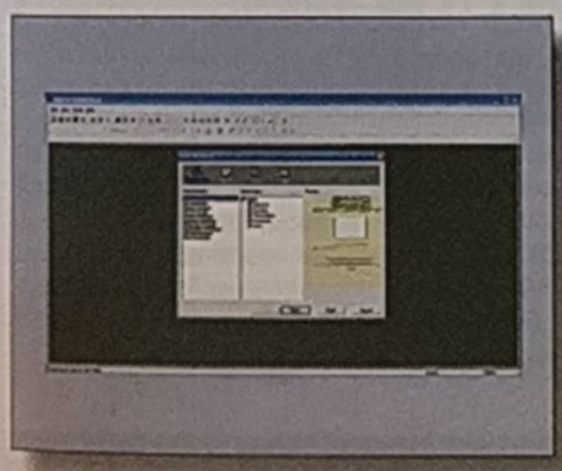
NA DISKU

Mozilla
Poimenovana po pošasti iz B-filma *Godzilla*, je *Mozilla* hiter in učinkovit spletni brskalnik, ki vključuje tudi blokiranje reklamnih oken in Googlovo orodno vrstico.
www.mozilla.org

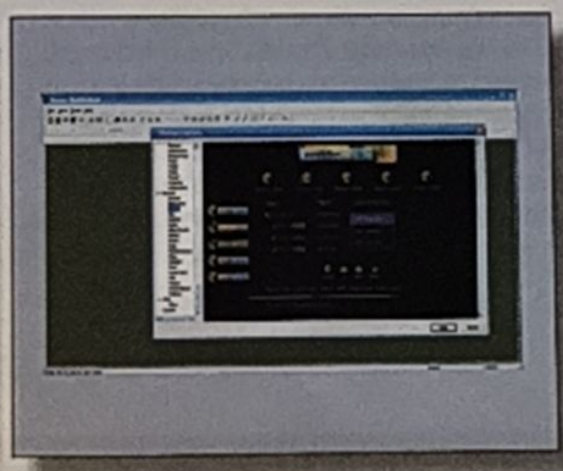
Ad-aware
Aplikacija za odkrivanje spywara, ki opravi tudi z bolj nadležnimi spletnimi prebivalci. Uporabite jo, da preprečite samodejno nameščanje skritih programov brez vaše vednosti.
www.lavasoftusa.com

Gradniki življenja

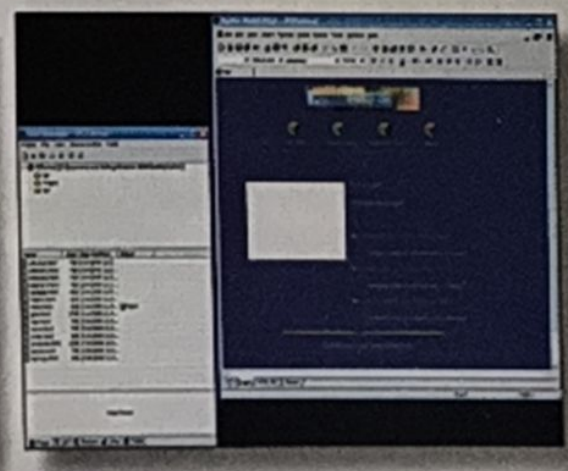
Preprosta izdelava spletnih strani z *Namo WebEditor*



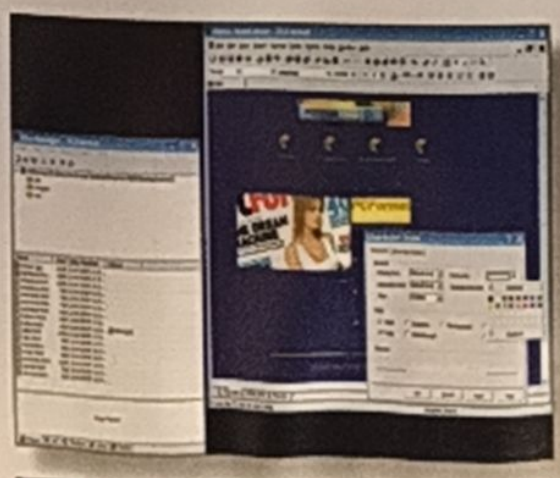
1 *WebEditor* je poln možnosti in funkcij, ki vam bodo v pomoč pri ustvarjanju fantastične spletne strani. Na začetku bomo uporabili čarovnika. Uporabite **File→Project→Site Wizard** in izberite najbolj primerno predlogo.



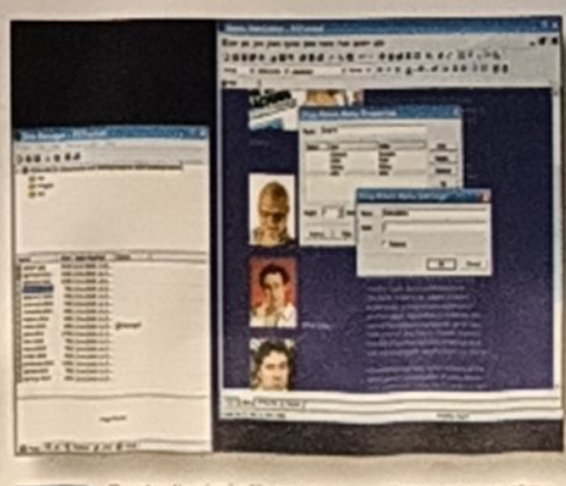
2 Po vnosu vaših podatkov lahko za svojo spletno stran izberete temo ali pa več različnih tem za vsako od vaših strani. Ko ste obvladali osnove, lahko uvozite tudi lastne slike.



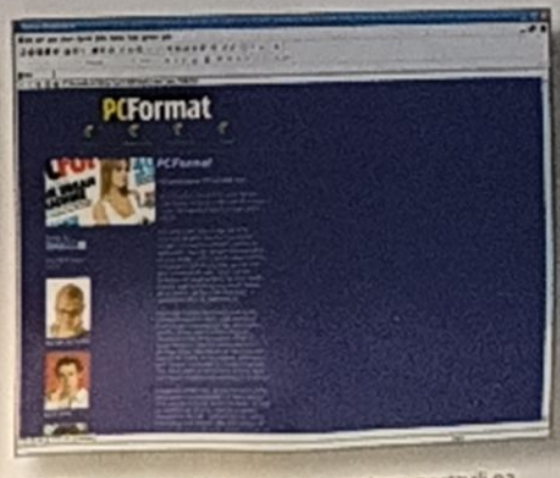
3 Ko ste izbrali lokacijo, kamor želite shraniti datoteke vaše spletne strani, se bo čarovnik zapodil v akcijo in pred vašimi očmi pričaral stran. Če ste izbrali iste možnosti kot mi, boste zagledali nekaj podobnega tej sliki.



4 Ko imate predlogo, lahko pričnete uvažati lastne slike in besedilo, preden se boste z njimi poigrali, da dosežete želeni učinek. Kliknite in označite želeni predmet in iz menijske vrstice izberite **Format**, da prilagodite barvo in nastavitve poravnave.



5 Z vstavljenimi slikami in besedilom spletna stran počasi dobiva svojo obliko. Zdaj lahko pričnete vstavljati majhne dodatke, kot so gumbi, spustni meniji, utripajoče in premikajoče besedilo, zvoke in še veliko več. Enostavno – eksperimentirajte z možnostmi v meniju **Insert**.



6 Ko ste besedilo in slike v grobem postavili na želeno mesto, kliknite jeziček **Preview** na dnu zaslona, da si ogledate svojo umetnino. Kot vidite, lahko hitro ustvarite preprosto in učinkovito spletno stran, ali pa zmedeno in neurejeno.

Nadzirajte delovanje sistema Windows in sproti odplaknite neželene probleme

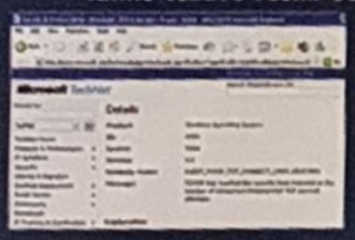
Event Viewer je nekaj podobnega kot črna skrinjica na letalih in shranjuje vse, kar se dogaja na krovu vašega sistema v tri dnevnike: Application, Security in System. Do njega pridete preko možnosti Administrative Tools na nadzorni plošči.

HITER VPOGLED

Tukaj lahko najdete izvir težav vašega PC-ja in zamašite tiste, ki bi to lahko postali. Da bi dobili podatke o vsakem zabeleženem dogodku, ga izberite s seznama na desni strani in dvakrat kliknite nanj. Odprlo se bo okno Event Properties, kjer boste videli datum in čas dogodka, njegov izvor in identifikacijsko številko.

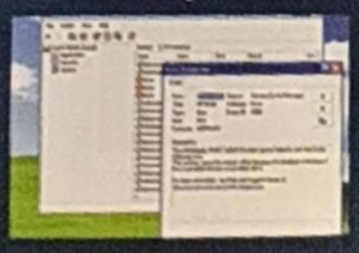
MOJSTER ZA VSE

Tam bo tudi kratek opis in povezava do pomoči znotraj Windows in tiste, ki jo nudi center za podporo. Če ste na spletu, si lahko tudi zabeležite izvor in identifikacijsko številko ter ju vnesete v www.microsoft.com/technet/support/eventserrors.mspx. Tam boste našli še podrobnejšo analizo in namige, kako bi lahko težavo rešili. Čeprav so pomembni vsi dnevniki, sta System in Security tista, ki sta najbolj uporabna.



PREVENTIVA

Dnevnika Security in System vas lahko opozorita na resne probleme, kakršen je dogodek z ID-jem 4226 (izvor je TCP/IP), ki se sproži, ko je doseženo kritično število istočasnih neuspelih povezav TCP. To je značilno za viruse in črve, ki naključno ustvarjajo naslove IP in se skušajo povezati na njih, v upanju, da bodo uspešni.



Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

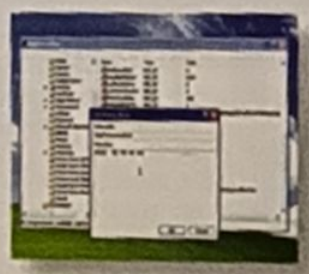
Skrivnosti Windows XP

del 12

Želite vedeti še več? Samo ne recite, da vas nismo posvarili: potopili se bomo v temačne globine najbolj razširjenega operacijskega sistema in izbrskali cel kup manj znanih trikov, nasvetov, ki jih je težko najti, in prav zvitih popravkov. Iz Windows XP želimo izvleči več, tako da potegnite iz predalov čim debelejše slamice in začnite na vsa pljuča vleči z nami...

BRISANJE OZNAKE OEM

Nekatera podjetja, ki prodajajo sestavljene računalnike, rada vržejo v sistem tudi lastno oznako. Namen te oznake je, da se ob kliku nanjo odpre spletna stran ali požene določen program. Če želite, se je lahko znebite. Z desnim gumbom pritisnite na meni Start, izberite **Properties**, kliknite na **Customize** in nato še na zavihek **Advanced**. Oznaka OEM bo na seznamu elementov Start Menu Items. Če ta ni vidna, jo lahko najdete tako, da odprete regedit in poiščete **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\StartMenu\StartPanel\ShowOEMLink**. Vrednost NoOEMLinkInstalled na 0 in se vrnite na seznam Start Menu Items.



POPRAVITE ORODNO VRSTICO

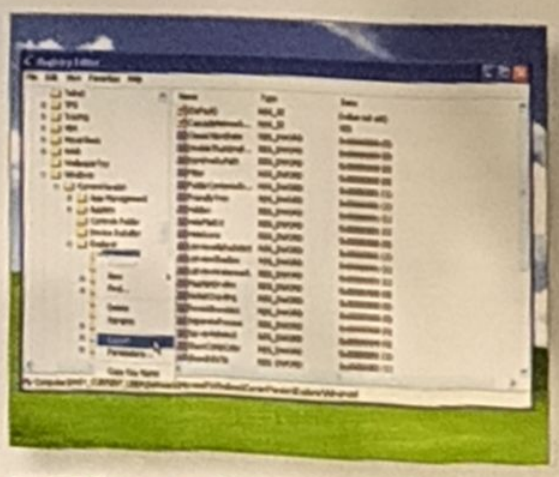
Če se boste veliko igrali z videzom Windows, se vam bo prej ali slej zgodilo, da se vam bo v oknih in orodnih vrsticah **začel pojavljati bel obris z ozadjem**. Izgleda grdo, a na srečo je mogoče zadevo zelo hitro popraviti. Skočite v register in tam poiščite **HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop**. Izberite **UserPreferencesMask**; če pogledate vrednost, je tretja številka tu 05 (ostale številke se razlikujejo od PC-ja do PC-ja), morala pa bi biti 07, zato jo ustrezno popravite.

NASILNO BRISANJE DATOTEK

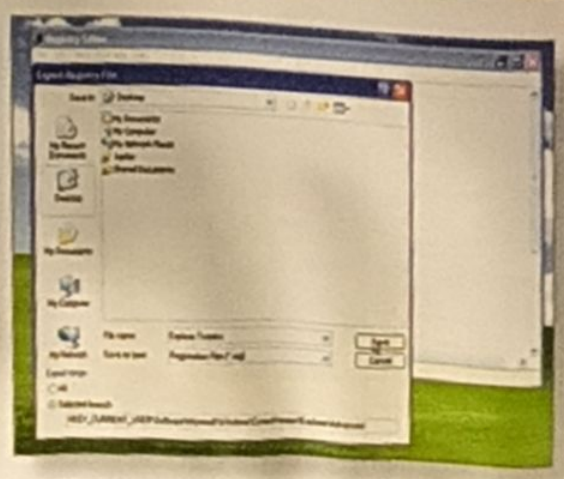
Občasno boste naleteli na situacijo, ko kakšna datoteka ne bo pustila, da bi jo zbrisali, ne **glede na to, koliko krat ste preverili** njene atribute in lastnosti. A obstaja tudi bolj zavita cesta do cilja, zato si zapomnite pot do datoteke in odprite ukazno vrstico (**Start→Run** in tu vtipkajte **command**). Pustite novo okno odprto in odprite še Windows Task Manager ([**Ctrl**]+[**Alt**]+[**Delete**]). Kliknite na **Processes**, izberite **explorer.exe** in nato kliknite End Process – tako

Sestavite registrsko datoteko

Skakanje v register za spreminjanje nastavitev je tako 2004

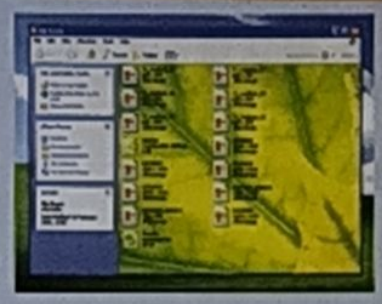


1 Tega nam ne bi bilo več treba ponavljati, ampak, prosimo: najprej naredite varnostno kopijo registra! Poglejte si prvi del te serije v prejšnjem *PCF*, če niste prepričani, kako. Nato odprite regedit in se prebijte do **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced**.



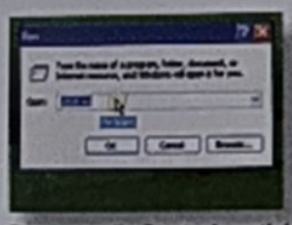
2 Z desnim gumbom kliknite na **Advanced** in izberite **Export**. Zaenkrat shranite datoteko na namizje in jo poimenujte Explorer popravki. Prepričajte se, da ste izvozili samo izbrano vejo; v nasprotnem primeru boste izvozili celoten register, ki je prevelik, da bi ga obdelovali v enem kosu.

Dodajte ozadje



Sistemske mape lahko ogrnete v lastno ozadje in se tako znebite dolgočasne beline. Boste pa za kaj takega morali spreminjati datoteko **desktop.ini** ki pripada izbrani mapi (to je tudi razlog, da se lahko igrate samo s sistemskimi mapami). Prepričajte se, da datoteka ni skrita in jo odprite s programom *Notepad*. Če datoteka desktop.ini ne obstaja, jo ustvarite tako, da shranite novo datoteko s tekstom z imenom "desktop.ini", pri tem pa uporabite narekovaje, da *Notepad* ne bo samodejno dodal končnice .txt. V prvo vrstico zapišite **[ExtShellFolderViews]**, pritisnite enter in nato natipkajte **{BE098140-A513-11D0-A3A4-00C04FD706EC}={BE098140-A513-11D0-A3A4-00C04FD706EC}**. Izpustite vrstico in vnesite **[{BE098140-A513-11D0-A3A4-00C04FD706EC}]**, še enkrat pritisnite enter in napišite **Attributes=1.** Pritisnite enter in napišite **IconArea_Image=** in takoj za tem pot do slike, ki jo želite imeti za ozadje.

boste zaprli grafični uporabniški vmesnik Windows. Vrnite se v ukazno vrstico in se pomaknite v mapo, kjer se skriva trdovratna datoteka. Napišite DEL, presledek in vtipkajte ime datoteke. Pritisnite **[Enter]**. Vrnite se v Windows Task Manager in kliknite **File→New Task**. Zdaj ponovno zaženite grafični vmesnik, tako da natipkate **explorer.exe**.



USTVARJANJE SISTEMSKIH MAP

Če želite, lahko čisto vsako mapo označite kot sistemsko, in sicer tako, da poženete ukaz **Run** iz menija **Start**, tja natipkate **attrib +s** in v isto okno povlečete in izpustite želeno mapo. Kliknite na **OK** in mapo bo Windows obravnaval na enakem nivoju kot My Documents, My Music in podobne. To pomeni, da ji pripada datoteka desktop.ini, kar vam bo omogočilo, da mapi dodate ozadje in spremenite barvo teksta za poimenovanje vsebine mape v oknu.

OBARVANJE TEKSTA IKON

Ko ste enkrat določili barvo ozadja nove sistemske mape (ali tudi katere stare), boste morda le s težavo brali tekst ob ikonah. To lahko rešite tako, da z Beležnico odprete datoteko **desktop.ini** v mapi in pod vrstice, ki ste jih vnesli, da ste nastavili lastno ozadje, natipkate **IconArea_Text=**. Takoj za znakom = boste morali vnesti kodo za barvo teksta, ki jo želite. Bela je 0x00FFFFFF, rdeča je 0x000000FF, rumena je 0x0000FFFF, modra 0x00FF0000, zelena je 0x0000FF00, črna 0x00000000 in siva irna vrednost 0x00808080. Pritisnite **[Enter]** in shranite datoteko **desktop.ini**, ko končate.

Če ste natančno sledili korakom tega vodiča, bo vaš sistem deloval, tako kot je treba, hkrati pa se bo postavljal z novimi barvami, rešen pa bo tudi oznake OEM. **PCF**

NA DISKU

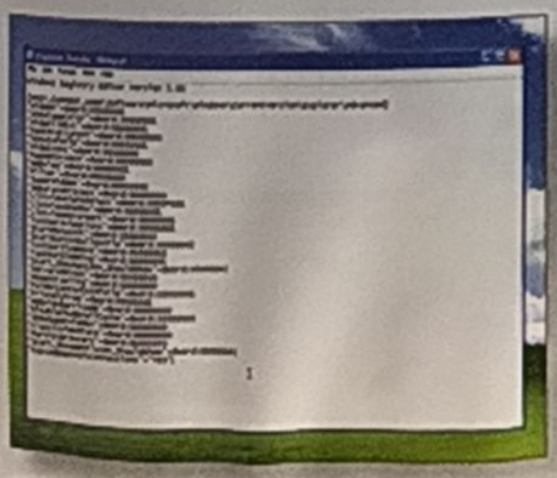
Process Explorer 8.61
To orodje, ki se uporablja v navezi s programoma Events Viewer in Windows Task Manager, vam bo pomagalo odkriti, katere procese in datoteke DLL odprajo katere aplikacije.
www.sysinternals.com/ntw2k/freeware/procexp.shtml

TweakLire Assorted 1.0
Omogoča vam, da zelo na hitro izvajate naloge, kot je spreminjanje ukaza Send To ob desnem kliku, brisanje pušic z ikon bližnjic in nastavljanje kontekstnih menijev *Explorerja* brez vstopa v register.
http://users.spark.net.gr/~stamatb/freesoft/index.htm

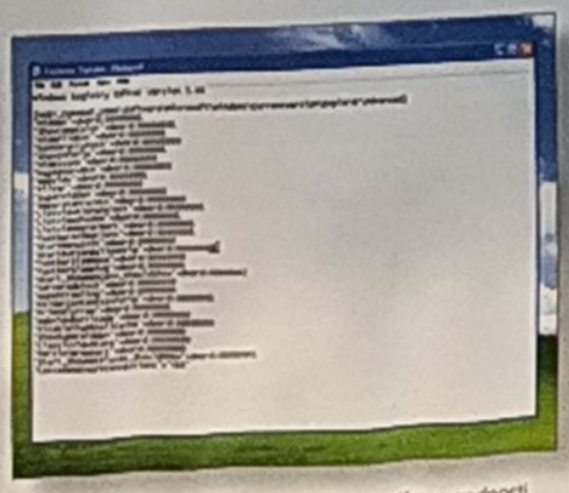
Total Copy 1.10
Doda novo funkcionalnost ukazu File Copy – omogoča vam, da za trenutek ustavite in nadaljujete proces kopiranja datoteke. Deluje, ko kopirate datoteke na enem PC-ju ali preko omrežja.
www.ranvik.net/totalcopy

AlphaXP Lite
Naredite vašo orodno vrstico in okna delno prosojna in tako boste lahko videli strani in programe, brez da bi zaprli ali pomanjšali okno, v katerem delate. Lastnost lahko vklopite in izklopite z bližnjico na tipkovnici.
www.zeroherosoftware.com/alphazxplite.html

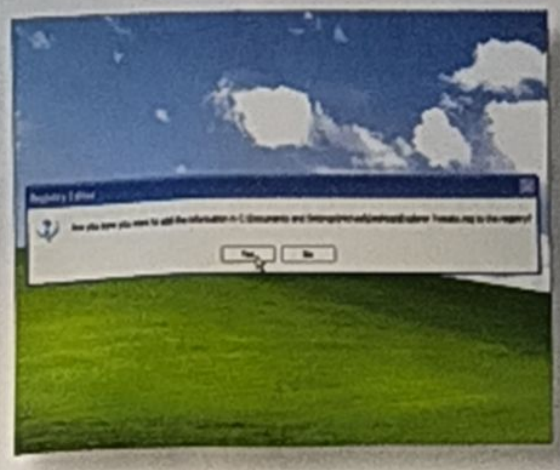
"Potopili se bomo v globine najbolj razširjenega operacijskega sistema in izbrskali cel kup manj znanih trikov"



3 Odprite datoteko Explorer popravki s programom *Notepad* (kliknite nanjo z desnim gumbom in izberite **Open With**). Tako boste imeli vse nastavitve *Windows Explorerja* v priročnem seznamu. Vrednosti dword so stikala, s pomočjo katerih vklapljate in izklapljate določene stvari.



4 Običajno je tako stikalo zadnja cifra v vrednosti dword, kjer veljajo dvojiška pravila: 1 pomeni vklopljeno, 0 pa izklopljeno. Če vas na primer motijo baloončki z nasveti v meniju Start, se jih lahko znebite, tako, da zadnjo cifro vrednosti dword spremenite iz 1 v 0.



5 Celoten seznam lahko najdete na **www.tweakhound.com/xp/xptweaks/regfiles_2.htm**. Ko ste vnesli vse popravke, samo dvakrat kliknite na datoteko in združila se bo s celotnim registrom. Popravke si lahko izmenjate tudi s prijatelji – enostavno prenesite datoteko na katerikoli sistem Windows XP.

Zaščitite svoje podatke

Gregor Mraz obupa nad praskanjem po glavi in raje preizkusi *Genie*

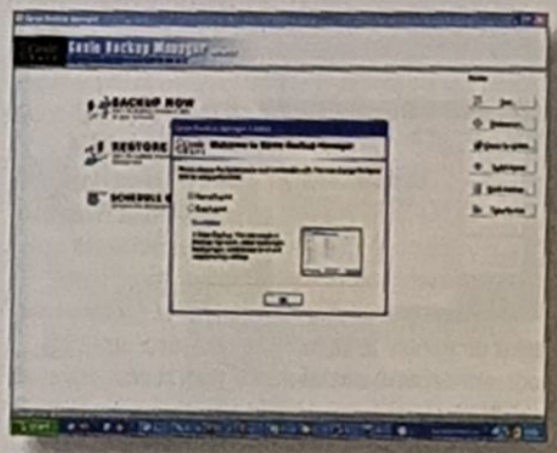
Edina stvar, v katero ste lahko prepričani pri PC-ju, je, da se bo prej ali slej nekaj pošteno zalomilo. Če vaš računalnik že ne postaja inteligenten, načrtuje prevzem svetovne oblasti in pošilja ostarele konzervativce nazaj v preteklost, da bi ubili vašo mamo, potem formatira polovico vašega trdega diska ali briše vse vaše dragocene, nenadomestljive datoteke. Za prvi primer vam priporočamo, da imate na zalogi pripravljenega vašega bodočega očeta. V drugem primeru pa boste ravnali preudarno, če boste redno poskrbeli za varnostne kopije vaših pomembnih datotek.

REŠI ME

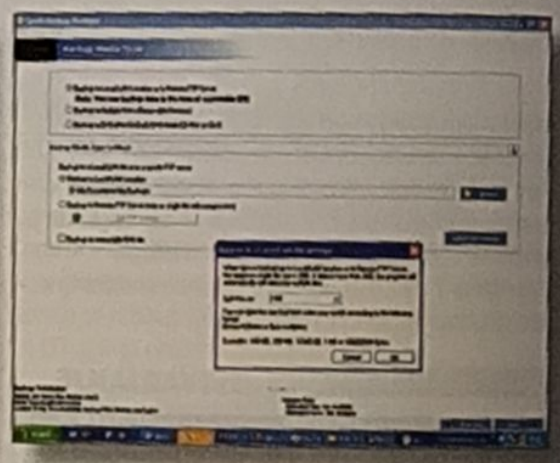
Genie Back-Up je izredno zmogljiv program za tovrstna opravila, ob številnih možnostih pa ponuja tudi čarovnike za manj zahtevne uporabnike. Poleg vaših datotek in map je sposoben arhivirati tudi programe in bolj specifične elemente, kot je register. Priročno tudi ne pozna nobene zgornje meje količine podatkov, ki jih lahko shranite, saj datoteke samodejno razbije na kose. Nastavitev 500Mb je na primer očitna izbira, če želite ustvariti serijo CD-jev, na katerih boste shranili varnostne kopije podatkov – v ta namen ponuja tudi možnost zapisovanja CD-jev. Prav tako je povsem preprosto ustvariti arhiv, ki se samodejno naloži na vaš spletni prostor v skladu z urnikom, ki ga določite. **PCF**

Zavarujte pomembne podatke

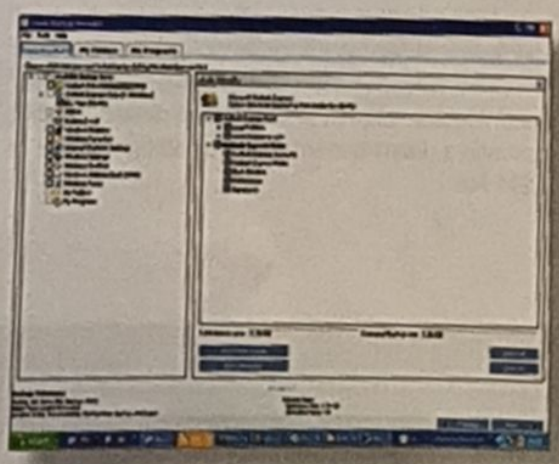
Kako preudarno sestaviti urnik izdelave varnostnih kopij



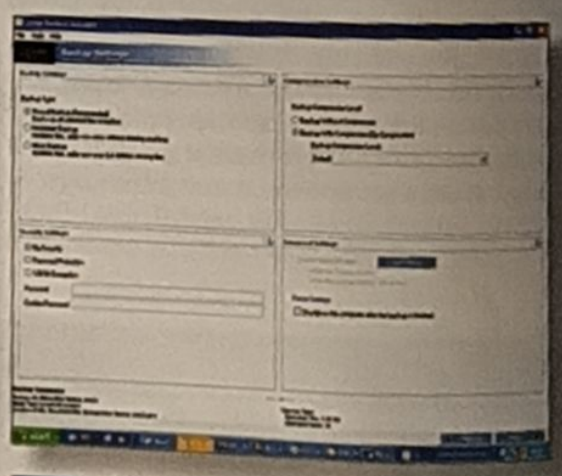
1 Najprej boste morali izbrati, ali želite, da vas skozi postopek vodi dvostopenjski čarovnik ali bolj podrobna štiristopenjska različica. Ker smo veliki fantje, bomo izbrali daljšo pot. Dostopno, vidite?



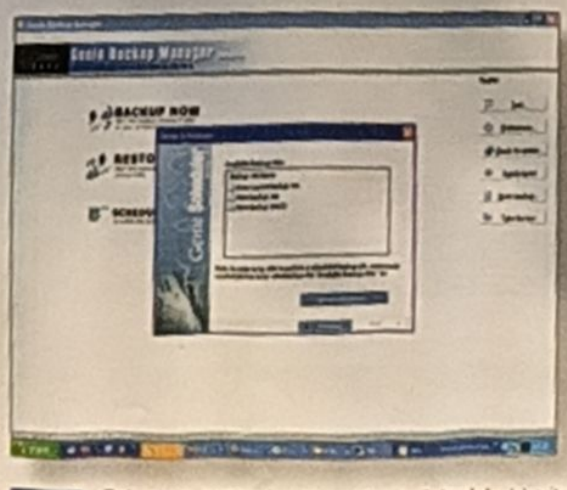
2 Ko ste določili ime vaše datoteke, boste morali izbrati mesto, kamor jo boste shranili. Privzeto je ciljna mapa My Documents. Tukaj lahko ustvarite tudi arhiv stisnjenih izvršilnih datotek.



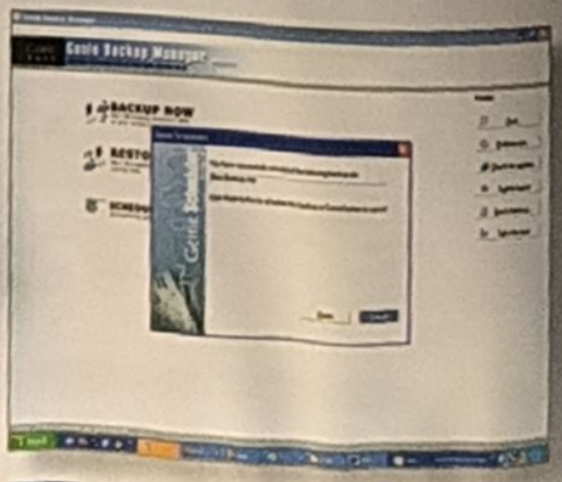
3 Sedaj si oglejte vsebine pod tremi jezički, da izberete, za katere dele vašega profila, map in programov boste naredili varnostno kopijo. Ne presezite velikosti 2Gb, drugače bo varnostna kopija razdeljena v več delov.



4 Končno, odločitve o stiskanju. Če imate veliko prostora, se vam za stiskanje sploh ni treba odločiti. Če pa vas skrbi za varnost, imate na razpolago tudi možnosti za zaščito z geslom in 128-bitnim ključem.



5 Dokončajte postopek, nato pa izberite **Schedule**. Izberite **New Backup**, preden določite, ob katerem času želite, da bo poskrbljeno za samodejno izdelavo varnostne kopije. Po potrebi lahko izdelavo varnostne kopije ukažete tudi ročno.



6 In voila – določili ste urnik izdelave varnostnih kopij. Naj opozorimo še na možnost Verify, ki preveri integriteto datoteke. Če že skrbite za varnost, počnite to stoodstotno.

Nadgradnja

Vam program ponuja premalo, da bi zadovoljil vaše potrebe po varnostnih kopijah? Pri nakupu *Genie Back-Up Manager Pro 5* Genie Soft ponuja bralcem *PCF* 35% popust pri nakupu programa.

http://www.regsoft.net/purchase.php3?productid=68940&pc=m2W04

NA DISKU

Genie Back-Up Manager V4.0
Celotna različica izdaje 4.0.
www.genie-soft.com

OpenOffice
Preden se lotite izdelovanja varnostnih kopij podatkov, boste potrebovali nekaj, s čimer boste te dokumente sploh ustvarili.
www.openoffice.org

TurboCASH
Končno: tukaj je tudi program za računovodstvo, ki se lahko kosa z *jGnash* tako na področju financ kot tudi drugje.
www.turbocashuk.com

jGNASH
Ta zanimivo poimenovan program za upravljanje s financami, ki je brezplačen za domačo rabo, vam bo pomagal ukrotiti vaše račune.
http://jgnash.sourceforge.net

Inteligenten pristop k preprostemu računalništvu.

GIGABYTE i-DNA serija osnovnih plošč

zanesljivost in hitrost s tehnologijama Performance DNA in Security DNA

i-DNA

Natural Intelligence

Performance DNA

vrhunske zmogljivosti nove sistemske zasnove

CPU Intelligent Accelerator 2

najbolj prilagodljiv pospeševalnik računalnika

Memory Intelligent Booster 2

pospešite delovanje pomnilnika do maja

Pripravljen na Intel EM64T

Intel® Extended Memory 64 tehnologija podvoji dostop do podatkov s 64 bit.

Security DNA

U-Plus D.P.S.*

izboljša hlajenje in možnosti pospeševanja

* Nekateri izdelki ne podpirajo navedenih tehnologij.

RAID5

večja varnost in hitrejši dostop

Intel Execute Disable bit

varuje sistem pred napadi virusov

Xpress Recovery

hipoma obnovi poškodovane sistemske datoteke

GA-8I955X Royal

955X Express Chipset + ICH 7R

- optimiziran za Intel® Pentium® Extreme Edition procesorje
- podpira dvokanalni DDR2 667 z ECC do 8 GB
- vgrajen ekskluzivni GIGABYTE U-Plus Dual Power System
- vgrajena dva Gigabit Ethernet priključka
- nova generacija SATA 3Gb/s podatkovnega vmesnika
- vgrajena Intel Matrix podatkovna tehnologija
- podpora za Dolby Master Studio

Darilo!

GA-8I955X

Priloženo!

Bluetooth USB Dongle

GIGABYTE U-Plus D.P.S.

COMPUTEX TAIPEI
May 31-June 4, 2005
See you at TWTC
Hall 2 / E150

Za dodatne podatke se obrnite na naša zastopnika v Sloveniji:

JAE

JAE d.o.o., Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: (01) 58 96 226
fax: (01) 58 96 210
e-mail: prodaja@jae.si
splet: http://www.jae.si

elko

ELKOTex d.o.o., Stegne 27, 1000 Ljubljana
tel: (01) 583 79 10
fax: (01) 519 23 98
e-mail: elkotex@elkotex.si
splet: http://www.elkotex.si

Lastnosti in izgled izdelkov se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila.
Vsi logotipi in blagovne znamke so last podjetij, ki so jih registrirali

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Dodajanje vizualnih elementov glasbi

del 12

Prejšnji mesec smo vam pokazali, kako lahko ustvarite glasbo z *Music Makerjem*. Upamo, da ste vaš glasbeni projekt shranili in ste tako zdaj pripravljeni na dodajanje vizualnih sestavin, s katerimi bo vaš projekt še boljši in bolj zabaven.

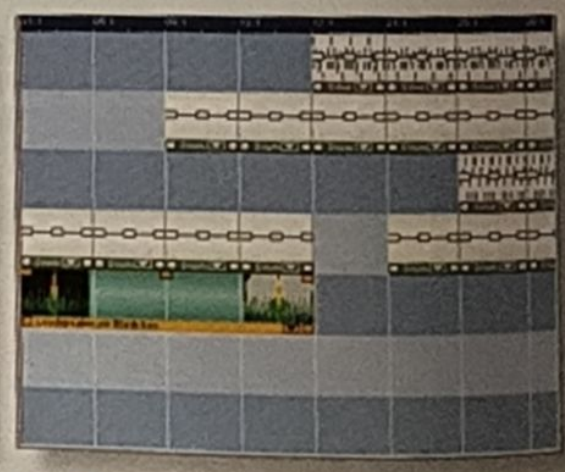
Ti vizualni elementi reagirajo na glasbo, lahko pa jih spremenite, da bodo sovpadali z zasnovo vaše glasbe. Učinke lahko podrobno nastavljate in prilagajate, še več možnosti pa vam bo na razpolago, če boste program nadgradili na različico *Deluxe*. Vam za urejanje glasbe manjka smisla za ritem? Nikar se ne bojte, saj vmesnik *Music Makerja* omogoča ustvarjanje izvrstnih vizualizacij tudi najbolj nerodnim pri kolovratenju z miško.

Ko ste skladbi dodali vizualne elemente, lahko uporabite izvoz datoteke iz *Magixa*, da skladbo naložite na splet ali pa jo shranite na trdi disk. Če nameravate svoje delo objaviti na spletu, vam zaradi uporabnikov s klicnim dostopom priporočamo, da se odločite za relativno nizko ločljivost in kakovost. **PCF**

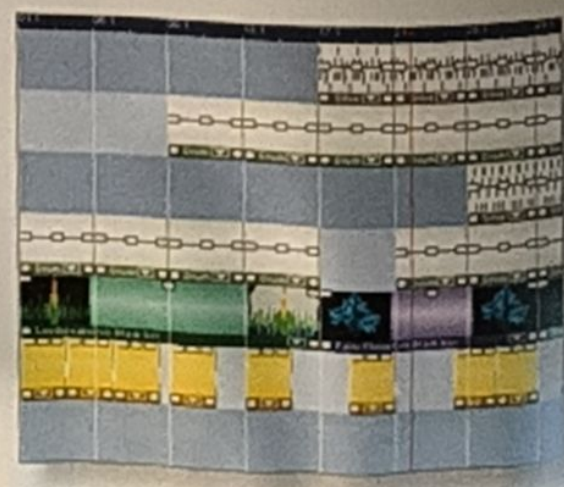
MTV, prihajamo

Kako lahko vaši skladbi dodelite vizualnega spremljevalca

1 Najprej v **Project Overview** na dnu zaslona izberite jeziček **Audio & Visual Effects**. Prikazala se bo skupina vizualizacij, ki jih lahko povlečete in spustite v glavno okno, da ustvarite vizualno spremljavo vaše skladbe.



2 Zdaj imate vašo video stezo, njeno dolžino pa lahko raztegnete z miško in ji dodate vizualne učinke ob različnih delih glasbe. Ko ste vse to postorili, je napočil čas, da postanete ustvarjalni.



6 Tako kot vizualne elemente lahko tudi tekste urejate v osrednjem oknu. Ko želite dodati dodatno besedilo, morate ustvariti nov del za vašo stezo s tekstom. Dele lahko podaljšate ali skrčite, da za vsak del določite količino časa, v katerem bo prikazan na zaslonu.

Je vaša zbirka zvočnih vzorcev dolgočasna? Nikar ne kradite delov skladb skupine Led Zeppelin, svari *PCF*.

Prva stvar, ki si jo morate zapomniti (in to bomo poskušali povedati čim bolj preprosto), je: **UPORABA AVTORSKO ZAŠČITENEGA MATERIALA JE BREZ DOVOLJENJA LASTNIKA NEZAKONITA.** Kljub številnim skladbam, ki so v zadnjem času temeljile na prepoznavnih delih uspešnic iz osemdesetih, je njihovim izvajalcem to uspelo izpeljati, ker so njihove glasbene založbe pristale na plačilo za uporabo glasbenega vzorca in nadomestile stroške z dobičkom, ki ga bodo ustvarile iz prodaje teh skladb v prihodnosti.

Kot ambiciozni glasbeniki imate na razpolago le nekaj načinov, na katere lahko pridobite surove materiale, ki jih potrebujete za ustvarjanje lastne skladbe, ne da bi se pri tem morali spoprijeti s celo hordo odvetnikov požrešnih multinacionalnih glasbenih založb.

DOMISLITE SE ČESA NOVEGA

Tako je - originalnost je ključnega pomena, če se želite izogniti besu glasbenih založb. Na srečo je vaš PC popolnoma primerno orodje za snemanje žive glasbe, zato si priskrbite spodoben mikrofon (na spletu ali v običajni prodajalni), ga vključite v vašo zvočno kartico in posnemite lastne "vzorce" neposredno na trdi disk.

VARNI VZORCI

Če vaše glasbene sposobnosti niso ravno vzorne, boste na internetu našli veliko zbirk glasbenih vzorcev, ki niso avtorsko zaščiteni - na primer na www.wavcentral.com Druga možnost pa je, da spremenite vaš predvajalnik MP3 v vzorčevalnik z uporabo Belkinovega snemalnika (http://catalog.belkin.com/IWCatProductPage.process?Merchant_Id=&Product_Id=159385), pod pogojem, da imate dovoljenje izvajalca.

Wav Central (www.wavcentral.com) je zakladnica informacij in glasbenih vzorcev.

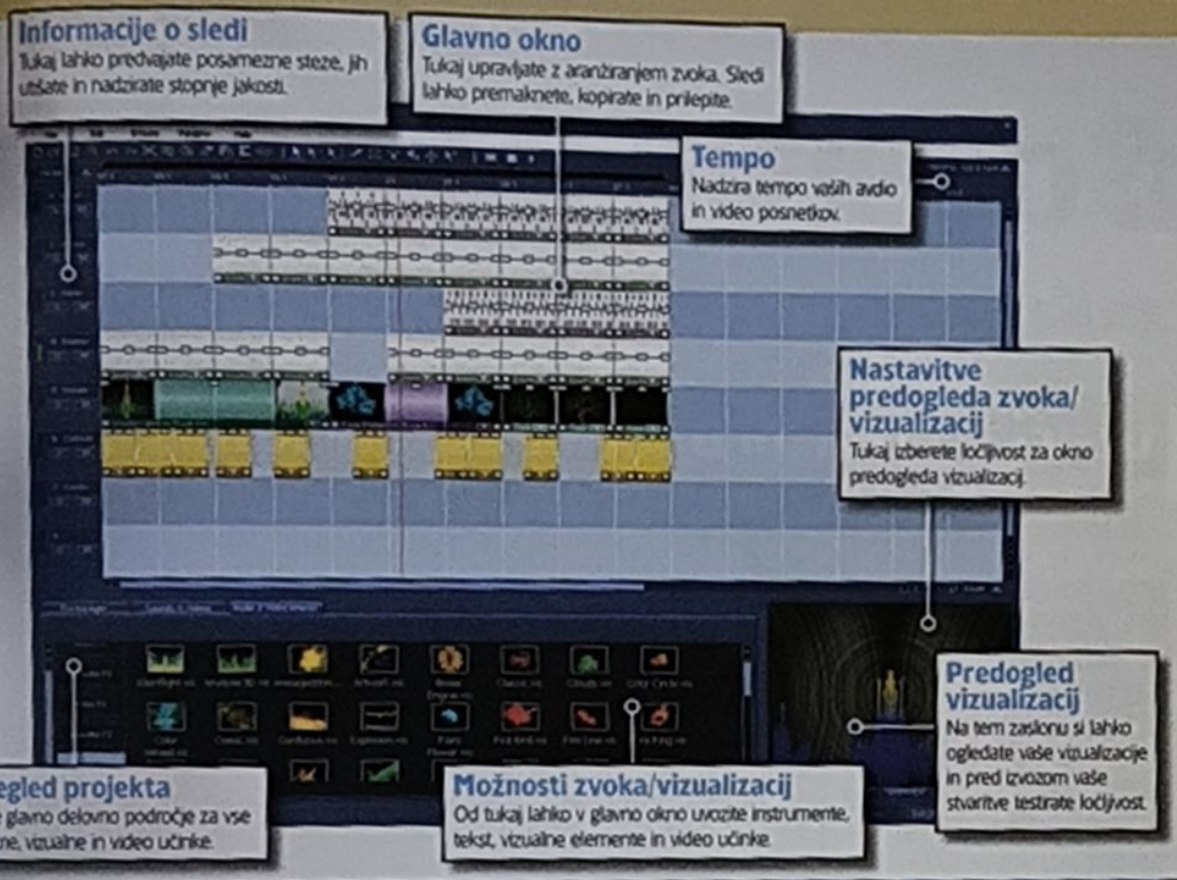
Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Nadgradnja

Uživate v ustvarjanju glasbe z *Music Maker 2005 Silver*? Zakaj ga ne bi nadgradili na različico *Deluxe* za 3.500 SIT ceneje od prodajne cene? Pri izhodu iz *Music Maker Silver* pritisnite gumb Buy Now, da obiščete varno spletno trgovino.

www.magix.com

Ustvarite glasbeni video



NA DISKU

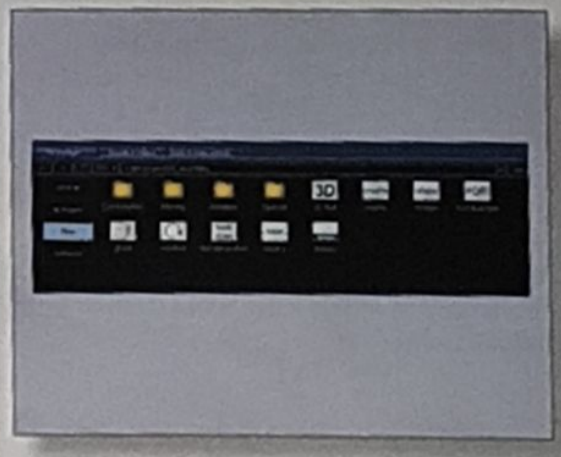
Magix Music Maker 2005 Silver
Programska oprema za zabavno in enostavno ustvarjanje glasbe in vizualizacij. Demo vsebuje vse, kar smo prikazali v naših vodičih.
www.magix.com

PC Format.wmv
Oglejte si našo avdio/vizualno mojstrovino, ki smo jo ustvarili z *Music Makerjem*. Prepričani smo, da ste vi lahko še boljši - zato začnite ustvarjati že danes!

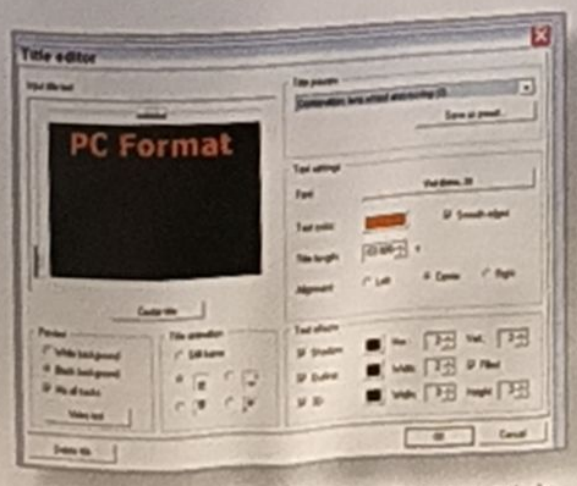
CoolPlayer
Prisluhnite vašim glasbenim stvaritvam, ki ste jih ustvarili z Music Makerjem, s tem odprtokodnim medijskim predvajalnikom, ki vključuje tudi vtičnike in omogoča pretvorbo MP3 v WAV.
http://coolplayer.sourceforge.net

3 Vizualni učinek lahko urejate, ko ste ga dodali skladbi, tako da nanj dvakrat kliknete. *Music Maker* vam omogoča prilagajanje številnih vizualnih nastavitev, tako da lahko ustvarite edinstvene videe za vašo glasbo.

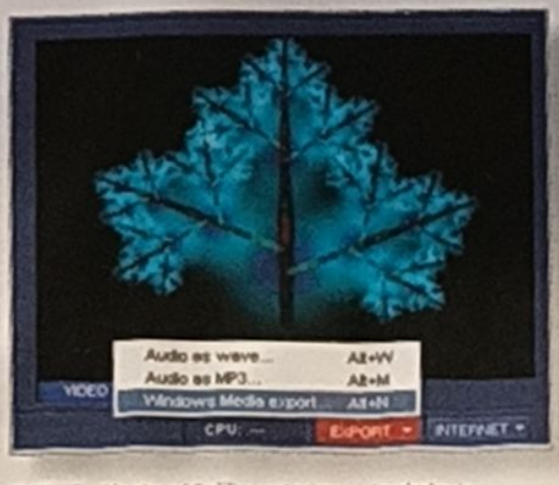
4 Video učinke morate povleči na obstoječi del vizualizacije, da bodo stopili v veljavo. Na razpolago imate različne vrste učinkov, vključno z bočenjem, zabrisovanjem, odmevom in vnaprej določenimi barvami ter učinki kontrastov.



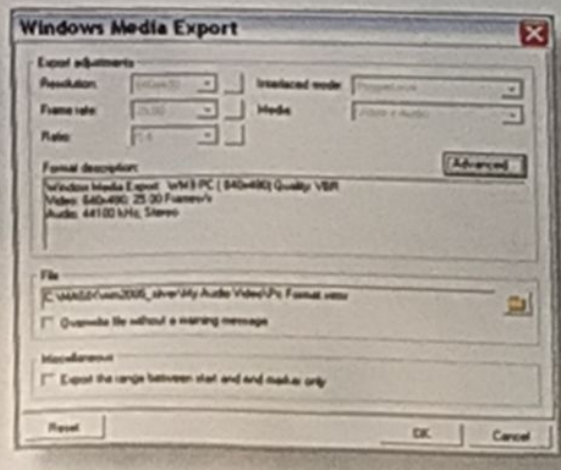
5 Ko ste izbrali nekaj vizualnih učinkov, ki jih boste dodali vaši glasbi, lahko vaši mojstrovini dodate tudi tekst. Tudi to storite tako, da želeni tekst preprosto povlečete in spustite na ločeno video stezo.



7 Z dvakratnim klikom na del s tekstom, se prikaže *Title Editor*. Tukaj lahko določite, katero besedilo bo prikazano in katero pisavo, barvo, velikost ali vrsto vizualnega učinka boste uporabili. Določite lahko tudi, v kateri smeri se bo premikalo besedilo. Vsak del s tekstom morate urediti na enak način.



8 Ko ste zaključili z urejanjem vaše glasbe in vizualizacij, lahko datoteko izvozite v formate WAV, MP3 ali Windows Media, tako kot ste to storili z vašim glasbenim projektom prejšnji mesec. Seveda samo Windows Media ponuja podporo za vaše vizualizacije, zato za sledenje temu vodiču izberite to možnost.



9 S to izbiro se bo prikazalo pogovorno okno **Windows Media Export**, v katerem lahko z gumbom **Advanced** določite kakovost vašega videa in izbirate med različnimi vrstami datotek Windows Media. Ko ste zadovoljni z vašo izbiro in je datoteka obdelana, je vaš video dokončan.

Oddaljeni dostop v Linuxu

PCF vam pokaže, kako lahko zelo preprosto nadzirate vaš Linux od daleč

Na milijone računalnikov z Linuxom osamljeno počiva v temnih sobicah, ki jih osvetljuje le hladen, bel sijaj prijavnega okna. Ti ubogi strežniki živijo zavožena življenja – nikar ne dopustite, da se bi tudi vaš Linux PC znašel v isti pasti! Vaš računalnik lahko nadzirate od daleč preko ukazne vrstice in grafičnega uporabniškega vmesnika (GUI), natanko tako, kot da bi dejansko sedeli za njim.

SECURE SHELL

Čeprav "Secure Shell" morda zveni kot školjka v sefu, pa ime v bistvu označuje program za oddaljeni nadzor preko ukazne vrstice za Unix, običajno poimenovan kar SSH. Ko boste vnesli uporabniško ime in geslo, bo SSH poskrbel za oddaljeno prijavo, tako da lahko izvajate ukaze. "Secure" Shell se imenuje zato, ker uporablja enkripcijo, da zagotavlja zaupnost vsega, kar natipkate.

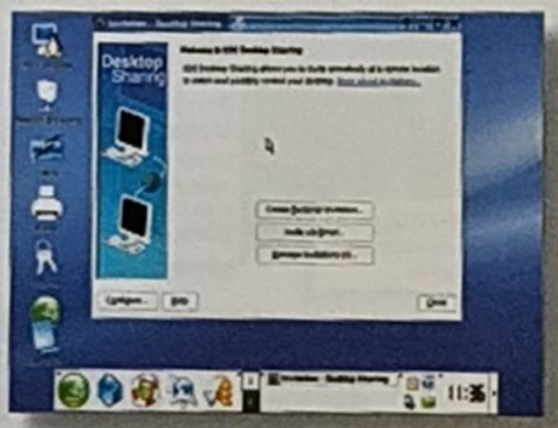
Pomembno je vedeti, da je SSH privzeto vključen v večino distribucij Linuxa. Če imate nameščen SUSE, to pomeni, da se lahko vanj oddaljeno prijavite tudi z drugega računalnika, ki uporablja Linux – ali celo z računalnika z operacijskim sistemom Windows, če imate pravo programsko opremo.

Odprite terminal in vtipkajte **ssh uporabnik@ip**. Besedo "uporabnik" morate na oddaljenem računalniku nadomestiti z vašim uporabniškim imenom, "ip" pa z naslovom IP, s katerim se hočete povezati. Če boste prejeli opozorilo, da SSH ne more potrditi avtentičnosti oddaljenega računalnika, vtipkajte **yes** in pritisnite [**Enter**]. Nato vtipkajte vaše geslo in znova pritisnite [**Enter**] – zdaj bi morali biti prijavljeni in pripravljeni na delo. Ko ste z delom preko oddaljenega dostopa zaključili, vtipkajte "exit".

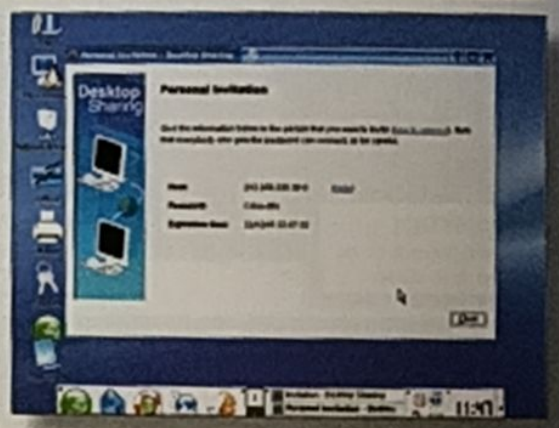
> "Če imate nameščen SUSE, se lahko vanj oddaljeno prijavite tudi z drugega računalnika"

Gročite grafični uporabniški vmesnik

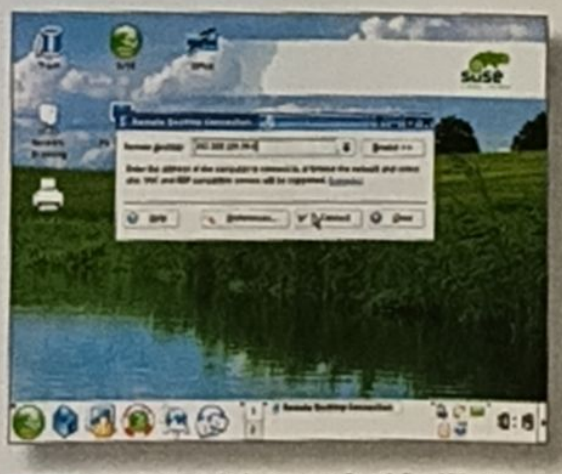
Gročiti: popolnoma razumeti



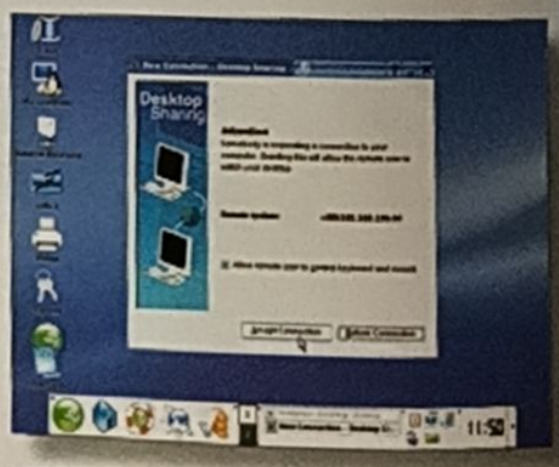
1 Oddaljeni dostop do GUI je tako preprost kot v Windows XP. Na računalniku, na katerem želite ustvariti oddaljeni dostop, kliknite meni **SUSE**, nato pa **System → Remote Access → Desktop Sharing**.



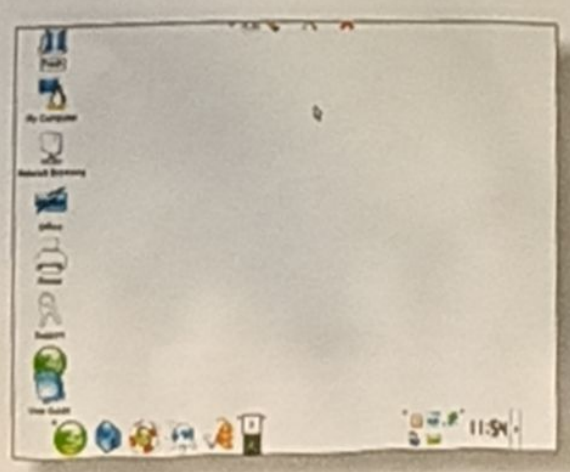
2 Kliknite **Create Personal Invitation**. Zapišite si naslov IP in geslo gostitelja. Naslov IP se bo zaključil z dvopičjem in številko, ki jo potrebujete – na primer 192.168.0.1:0.



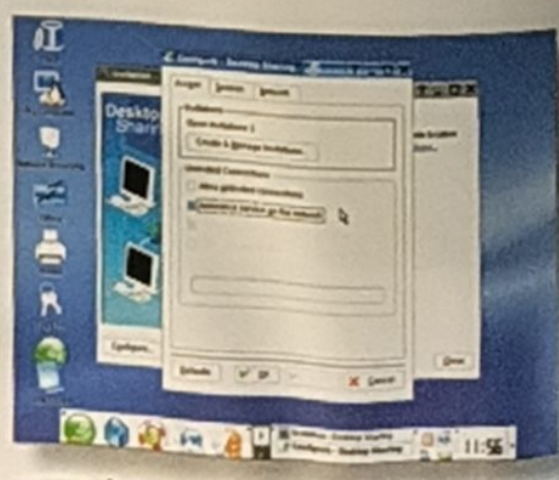
3 Prestavite se k drugemu računalniku. Kliknite meni **SUSE**, nato pa **System → Remote Access → Remote Desktop Connection**. Vnesite naslov IP in kliknite **Connect**.



4 Na prvem računalniku se bo pojavilo opozorilo, da se nekdo poskuša povezati. Izberite **Allow remote user to control keyboard and mouse**, nato pa kliknite **Accept Connection**.



5 Dopustite povezavo in nadzor bo prevzel drugi računalnik. Orodna vrstica na vrhu vam omogoča, da preklapljate med celozaslonskim načinom in drugimi nastavitvami.



6 Če želite spremeniti vaše nastavitve iz pogovornega okna **Desktop Sharing** na gostiteljskem računalniku, kliknite na **Configure**. Tukaj lahko na primer nastavite samodejno blokiranje nepovabljenih gostov.

NA DISKU

PuTTY
Ta brezplačna implementacija SSH za Windows je vaše največje upanje, izvrstno pa se obnese za oddaljeni nadzor nad Linuxom.
www.chiark.greenend.org.uk

Gaim
Najboljši odjemalec za takojšnje sporočanje za sistem Linux.
http://gaim.sourceforge.net

WINE
WINE ni emulator (WINE Is Not an Emulator), tako vsaj pravi akronim. Omogoča vam poganjanje številnih programov za Windows v Linuxu.
www.winehq.co

Firefox
Brskalnik, ki bo zavladal vsem drugim – no ja, vsaj s pomočjo nekaterih dodatkov.
www.mozilla.org/products/firefox

www.amis.net 080 20 10

Leti za 1 SIT

Amis_ADSL

Na najbližji **pošti** sklenite pogodbo ter poletite.

Potrebujete le 1 SIT in osebni dokument.

zanesljivo amis

Ohladite vaš ognjeni procesor

del 123

Je PC-ju pod hladilnikom prevroče? *PCF* ponudi nekaj hladnih dejstev za zagnane navijalce

Vaš procesor zelo dobro oponaša majhen električni ogenj. Zaradi tega bi lahko bilo snemanje hladilnika z delujočega procesorja zelo verjetno precej draga zadeva. Starejši čipi se bodo pri več kot sto stopinjah Celzija nemudoma scvrli v kupček neuporabnega pepela. Na srečo pa imajo sodobni procesorji Athlon in P4 integrirano vezje za zaščito, ki preprečuje tak razvoj dogodkov. Dejstvo je, če si želite navijanja, boste nedvomno morali poskrbeti za boljše hlajenje. Pozabite na tekoči dušik (priljubljeno hladilno sredstvo bolj zagnanih navijalcev) – na tržišču lahko najdete nekaj zanimivih rešitev. Nekatere med njimi vas ne bodo spravile na beraško palico, saj gre preprosto za napredne oblike zračnega hlajenja, druge pa so spet precej drage. Če jemljete zadeve resno, se vam bo zdel strošek zaradi dodatnih možnosti navijanja, ki jih omogoča vašemu sistemu, popolnoma upravičen. Najprej pa se lotimo nekaterih temeljnih "gospodinjskih" opravil.

Če pokukate v notranjost ohišja vašega PC-ja, vas ta verjetno spominja na posledice eksplozije v tovarni kablov. Če je tako, ste za vse probleme s pregrevanjem krivi sami. Bistvo osnovnega hlajenja je odvajanje vročega zraka stran od procesorja in drugih komponent in ven iz ohišja, kar mora potekati brezhibno in hitro. Da bi to sploh dosegli, boste morali urediti notranjost ohišja – kar pomeni uporabo okroglih kablov in lično fiksiranje vseh neurejenih kablov, s čimer boste ustvarili prost pretok zraka s sprednjega k zadnjemu delu ohišja. Drugi najboljši način, na katerega lahko poskrbite za hladnejši sistem, pa je, da si omislite novo ohišje. Aluminijasta ohišja so hladnejša od jeklenih, saj je aluminij boljši toplotni prevodnik. Če boste sistem prestavili v aluminijasto ohišje, se bo notranja temperatura zmanjšala tudi do pet stopinj – nižja temperatura v ohišju skupaj z nižjo temperaturo procesorja pa pomeni boljše delovanje sistema.

Ko ste poskrbeli za ohišje, posvetite pozornost še ventilatorjem. Razen pri ohišjih znanih proizvajalcev lahko pričakujete ventilatorje nizke kakovosti, s premerom 80mm ter poceni in glasnimi ležaji. Kar zadeva velikost, še zmeraj velja pravilo, da je veliko lepo – za ohišje vam priporočamo 120 mm ventilatorje, saj ti preusmerijo trikrat več zraka kot 80mm ventilator, ki se vrti z enako hitrostjo, njihova slaba stran pa je, da proizvajajo več hrupa. Zdaj ste poskrbeli za urejeno notranjost in spodobno ohišje, obloženo s kakovostnimi ventilatorji, vse, kar morate še postoriti, pa je, da posvetite pozornost vašemu vročemu procesorju. **PCF**

VROČE EKSTREMNO HLAJENJE

LEDENO HLADNO
Pri hlajenju postaja poleg nadzora nad temperaturo vedno bolj pomemben tudi zunanji videz. Kar dokazuje tudi Asusov neverjetni hladilnik za procesorje Star Ice na sliki.

Vam diši tekoči dušik? Ekstremno hlajenje postaja čedalje bolj vsakdanja zadeva – oglejte si naslednje komplete.

Na neki točki se je zdelo, da so bili pri Intelu tako prepričani v to, da bodo njihovi procesorji dosegli nezemeljske temperature, da bi jih v prihodnosti lahko uporabljali le z vodnim hlajenjem. Intel je sedaj spremenil tržno strategijo, gonja za priljubljenim vodnim hlajenjem pa počasi usiha. Vendar pa samo dejstvo, da so o vodnem hlajenju razmišljali tudi za vse PC-je na splošno, kaže na napredek, ki ga je princip vodnega hlajenja doživel, še zlasti ker številna podjetja, kot so Zalman, Corsair in GlobalWIN ponujajo komplete, ki so preprosti za namestitev in varni za uporabo. Ker ima voda ogromen potencial za hlajenje, hkrati pa omogoča skoraj neslišno delovanje, ostaja vabljiva možnost za mnoge zahtevne uporabnike in njihove vroče PC-je.

OHLADITE GA

Podjetje, ki je vodno hlajenje - ali natančneje uporabo tekočin za hlajenje - pripeljalo do skrajnosti, je Vapochill (www.vapochill.com). Ti fantje ponujajo uveljavljeno, preizkušeno in testirano računalniško ohišje Vapochill XE. Z visoko zmogljivim kondenzatorjem bo veselo ohladilo procesor na -4 stopinje Celzija. Kar je najboljši rezultat, ki ga lahko dosežete, ne da bi se morali zatekati k taktikam, ki so bolj primerne za kemijski laboratorij. Težava pa je v tem, da v bistvu poganjate visoko zmogljiv hladilnik, zaradi česar enota ni ravno poceni (več kot 200 tisočakov) in čeprav ni glasna, boste še zmeraj morali prenašati tisti zoprni brenčeči zvok hladilnika.

Kot da bi v vašem PC-ju imeli dvotaktni motor.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Namažite ga

Ne bodite packi – pravilno odstranite umazanijo.

1 Nanašanje termalne paste na procesor ni tako preprosto, kot se morda zdi na prvi pogled. Najprej uporabite mehko krpo, da očistite hladilnik in procesor. Če uporabljate termalno blazino, jo postrgajte s plastičnim nožem in očistite ostanke.

2 Na procesor nanesite termalno pasto v velikosti riževega zrna – priporočamo Arctic Silver. Namestite hladilnik na procesor, ga pritisnite navzdol in ga spet snemite. Temeljito obrišite hladilnik, nato pa ga znova namestite.

3 Na ta način ste nanesli kot list papirja tanko plast termalne paste med procesor in hladilnik. To je vse, kar je potrebno, saj na ta način izpolnite majhne vrzeli med obema elementoma.

NA DISKU

Heavy Load
Če želite z navijanjem pridobiti nekaj brezplačne hitrosti, se prepričajte, ali je vaš PC stabilen tudi pri večjih obremenitvah. Ta progam vam bo pomagal nadzorovati hitrosti in stabilnost vašega sistema.
www.jam-software.com/freeware

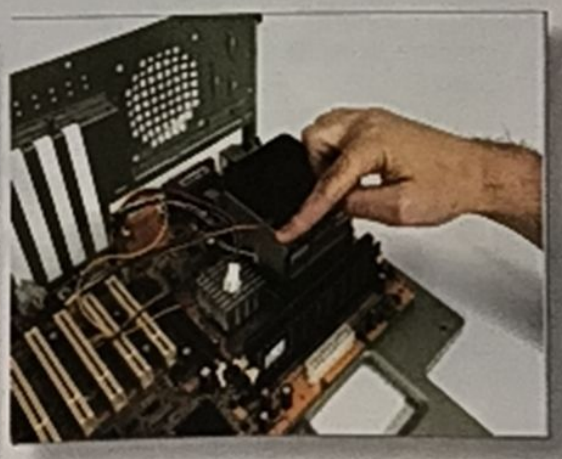
Speed Fan 4
Prevzemite nadzor nad ventilatorji v vašem sistemu s tem brezplačnim programom, ki nadzira napetosti, hitrosti ventilatorjev in sistemske temperature.
www.almico.com/speedfan.php

PC Wizard
Izvrstno sistemsko orodje proizvajalcev CPU-Z, s katerim lahko analizirate in diagnosticirate obstoječe in potencialne probleme z vašo strojno opremo.
www.cpuid.com/pcw.php

Poživite hlajenje

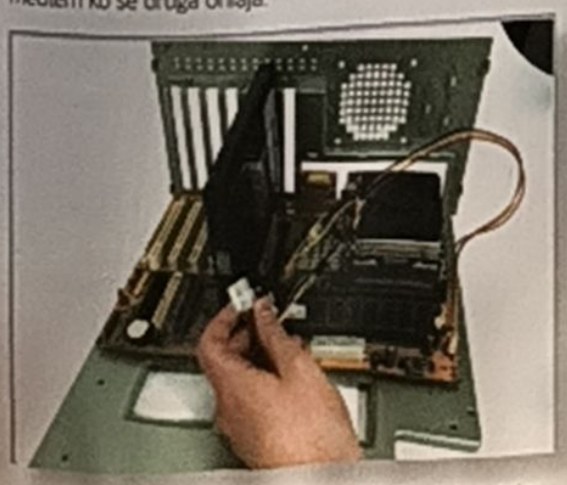
Pritrdite Peltierov element na vaš procesor.

1 Z ActiveCool AC4G (12 tisočakov na **www.pcnextday.co.uk**) lahko temeljito ohladite vaš P4, za nameček pa ga tudi skoraj popolnoma utišate. Temelji na Peltierovem učinku, kar enostavneje povedano pomeni, da se ena stran hladilnika segreva, medtem ko se druga ohlaja.

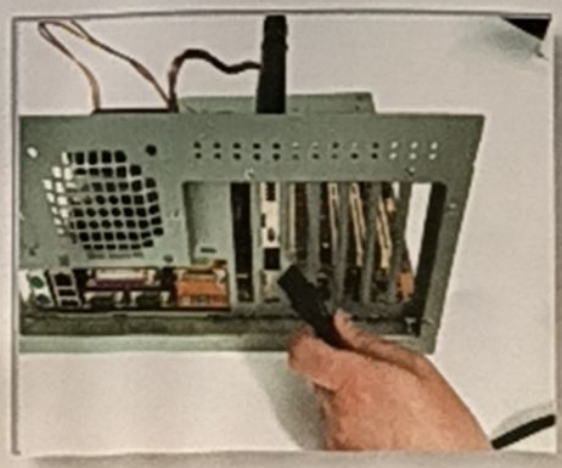


2 Enota ActiveCool uporablja nekoliko drugačen princip nameščanja hladilnika, kot smo vajeni pri P4, kljub temu pa je dovolj enostaven, pa tudi svoje delo opravlja dobro. Zaponke pritrdite na obe strani hladilnika in ga močno pritisnite na mesto.

3 Nato pritrdite kable ventilatorja na osnovo ploščo. Ker napajalnik neposredno nadzoruje hitrost ventilatorja, mora vaši osnovni plošči prenesti lažni signal, saj bi ta bila drugače prepričana, da je ventilator okvarjen, in bi ugasnila sistem.



4 Ker Peltierovi sistemi porabljajo kar precej toka, je ta opremljen z lastnim napajalnikom na vodilu PCI, ki ga namestite kot vsako drugo kartico PCI. Poskušajte ga namestiti čim bliže hladilniku, saj kabli za hladilnik niso dovolj dolgi.



5 Na koncu priklopite kabel Peltierove naprave v na novo nameščen napajalnik PCI. Po tem koraku ste skoraj že pripravljeni na vklop PC-ja. Priklopite napajalni kabel in pritžgite računalnik, da si ogledate vaš novi sistem hlajenja v akciji.

NASLEDNJI MESEC

ZVIŠALI SMO HITROST SISTEMSKEGA VODILA IN USPEŠNO OHLADILI VAŠ PROCESOR. NASLEDNJI MESEC PA BOMO Z NAVIJANJEM IZBOLJŠALI ŠE ZMOGLJIVOST VAŠE GRAFIČNE KARTICE.

Animacije Flash

S pomočjo *PCF* in *KoolMoves Lite* postanite nova zvezda spleta

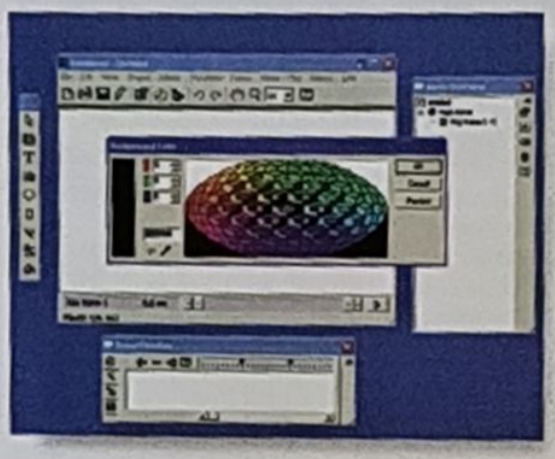
Splet je lepši prostor zaradi animacij *Flash*. No, razen če poskušate brskati po velikanski strani, ki temelji na *Flashu*, preko običajne klicne povezave. In stvari lahko gredo celo na slabše. Lahko bi se odločili postaviti lastno stran z vsebino *Flash* in da bi to storili, boste morali odšteti cele kupe tisočakov za ustrezno aplikacijo podjetja Macromedia. Ali morda ne? Na srečo ste položili usodo svoje spletne strani v roke *PCFormata* – ki je za vas k reviji priložil *KoolMoves Lite*. *KoolMoves Lite* je aplikacija, ki vam hitro in, kar je še pomembneje, na zelo preprost način, omogoča izdelavo enostavnih animacij Flash. Lahko uvozite posamezne slike, vnesete tekst in vpeljete različne vrste posebnih učinkov, kot so prehodi, rotacije in sodobne stvari.

Različica *Lite* omogoča delo le z osnovnimi elementi. To pomeni, da bodo nekatere napredne lastnosti, kot je uvoz MP3-jev, nedostopne, dokler se ne odločite za nadgradnjo. Ravno tako ne morete uvoziti in spremeniti neke druge animacije *Flash*, kar pa bi bila tako ali tako kraja. Kar pa lahko z njim ustvarite, so impresivne animacije, ki bodo vaši spletni strani dodale še eno stopnjo profesionalnosti, sploh kar zadeva videz. In vse to s kar najmanj truda. **PCF**

Nadgradnja

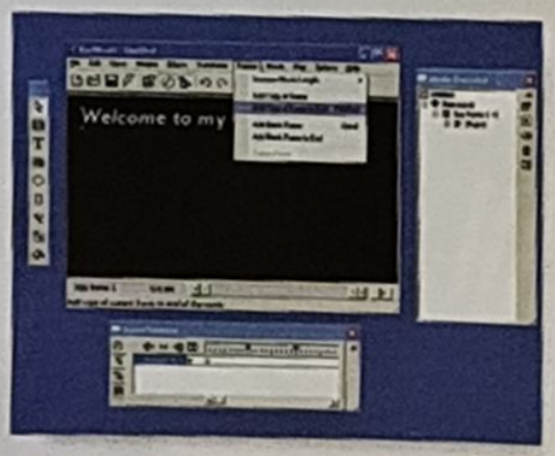
Želite izdelovati napredne animacije *Flash*? Nadgradite na različico *KoolMoves* z vsemi dobrotami za samo okoli tri tisočake – kar je velik popust glede na osnovnih 8.000 SIT.

www.koolmoves.com/magazine_cd

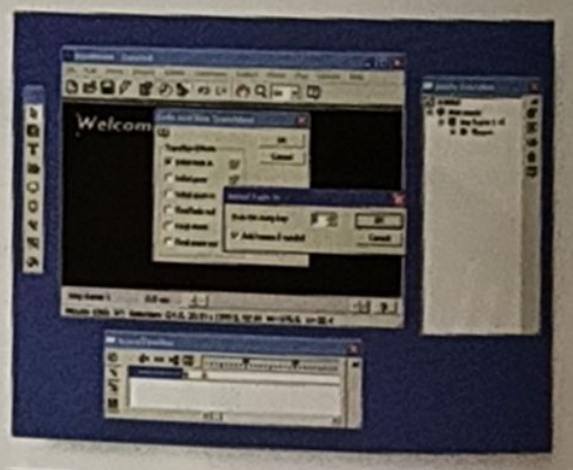


1 Morda bi sami začeli z bolj jedrnatim primerom od tega, a mi bomo v našo animacijo dali kar nekaj stvari. Najprej smo z desnim gumbom kliknili na delovno površino in izbrali možnost **Background Color** – mi smo se odločili za črno ozadje.

2 Seznam vključenih orodij je precej standarden – kliknite na orodje **Text** na levi, vnesite nekaj teksta, določite še nastavitve in kliknite **OK**. Opazili boste, da se je na časovni premici na dnu zaslona pokazal nov objekt. Zdaj kliknite gumb **Movie Overview**.



3 V meniju **Frames** lahko dodate nove sličice animaciji – vsaka sličica je lahko na začetku prazna ali pa kopija katere izmed že obstoječih. Jasno, običajno vam bo osnova nove sličice ena izmed prejšnjih, razen če želite animacijo sredi izvajanja popolnoma spremeniti.



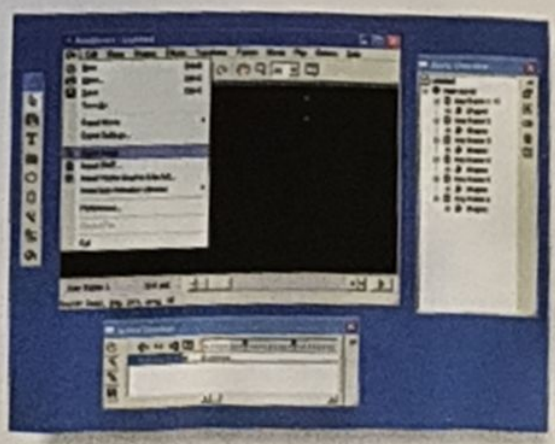
4 Tukaj počnemo nekaj novega – uporabljamo **Effects→Fade/Size...**, da bi izdelali gladek prihod teksta na sceno. Tako se bo animaciji samodejno dodala zanjo potrebna količina sličic. S tem smo si prihranili kar nekaj dela pri ročnem dodajanju sličic.

NA DISKU

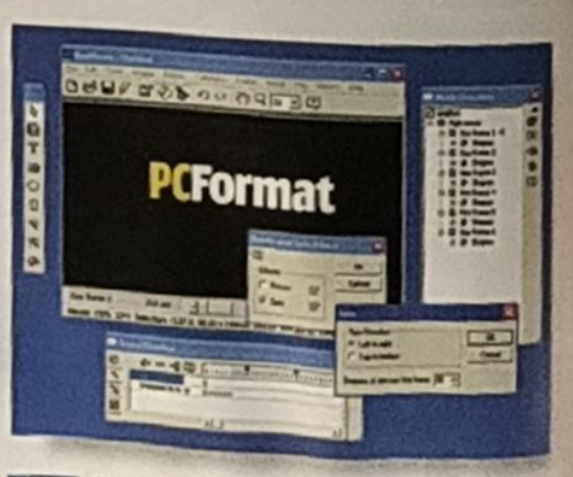
KoolMoves
To naj bo prvo postajališče za vse, ki želijo hitro in enostavno ustvarjati visoko kvalitetne animacije Flash za spletne strani.
www.koolmoves.com

jEdit
Vrhunski urejevalnik teksta za programerje. Brezplačen *jEdit* lahko nadgradite preko številnih vtičnikov, ki so dostopni na internetu.
www.jedit.org

wxBasic
Ta odprtokodni interpreter za Basic je sicer še vedno v različici beta, a je vseeno uporabno orodje za programerje začetnike.
wxbasic.sourceforge.net



5 Z ukazom **Import Image** bomo v našo animacijo uvozili logotip *PCF* (označili bomo svoj teritorij). Kliknili smo tudi na gumb **Properties** v orodni vrstici – to odpre okno na desni strani zaslona, ki nam pove vse, kar želimo vedeti o izbranem objektu.



6 S ponovnim brskanjem po meniju **Effects** bomo dosegli, da se bo naš logo vrtel. To pomeni, da bomo na koncu animacije dobili dodatne sličice. Vse skupaj lahko zdaj shranimo kot standardno datoteko *Flash* (.swf). Skrajno preprosto. Obstaja še cel kup učinkov, s katerimi se lahko poigrate.

NOVA ŠTEVILKA ŽE
v prodaji!

Reviji je priložen CD-ROM
z video vodiči, vtičniki
in preizkusnimi programi

PRVA RAZSTAVA FOTOGRAFIJ BRALCEV REVIJE DIGITALNA KAMERA!

DigitalnaKamera
Revija za digitalno fotografijo
Maj - Junij 2005
Številka 10

Črno-bela fotografija

KAKO NAREDITI KRAJINSKE, PORTRETNE IN REPORTAŽNE POSNETKE

- Dramatični posnetki s pravilno osvetlitvijo
- Osnovne tehnike za digitalne kompaktne in zrcalno-refleksne fotoaparate
- Enostavni triki v Photoshopu

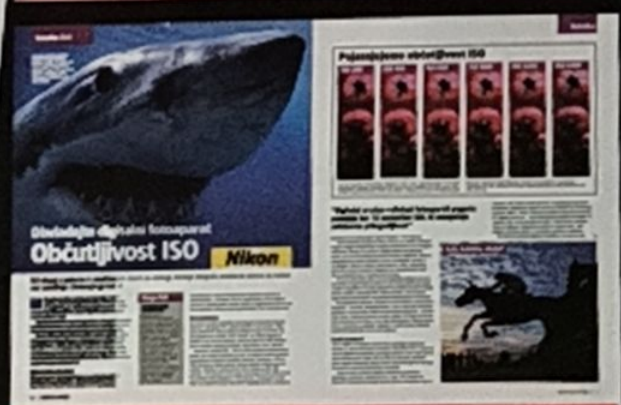
NOVICE IN REPORTAŽE

Z največjih svetovnih fotografskih sejmov, dogodkov in razstav ter foto seminarjev v Sloveniji

TEHNIKA
OBVLADAJTE NASTAVITVE ISO
PLASTI V PHOTOSHOPU: E-RAZGLEDNICE
TONIRANJE
TISKANJE - POSKUSNI POZITIV
POZIRANJE PAROV
KAKO UPORABLJATI FILTRE
IN ŠE VELIKO VEČ...

PRVI OPIS!
NIKON D2X
94%
STRAN 74
IN ŠE 5
OPISOV IZJEMNIH
FOTOAPARATOV

V rubriki opisi spopad štirih najnovejših digitalnih zrcalno-refleksnih in dveh kompaktnih fotoaparatov.



Nadzor nad vrednostmi ISO je eden ključnih dejavnikov za osvetlitev posnetkov. Predstavljamo ga do podrobnosti.

Novice iz največjih sejmov s področja fotografske tehnologije v Evropi.

Črno-bela tehnika je ena osnovnih tehnik fotografiranja, ki je v razmahu digitalne fotografije doživela preporod.

V rubriki Tehnika razlagamo kako zbledelim fotografijam vdahniti kanček topline, in kako izdelati e-razglednice...

20 stvari, ki jih lahko naredite, če...

gre vaša periferija k vragu premog nosit

Čeprav plug'n'play obstaja že več kot deset let, še vedno ne deluje vsakič

Preden pokličete, preverite osnove...

01
PREVERITE TOLE

Če imate težavo in kličete tehnično pomoč, vas bodo vsakič prisilili preveriti določene osnovne stvari. Razlog za to je ta, da večina ljudi dela vedno iste neumne napake. Ne preverijo, če so napajalni in podatkovni kabli pravilno priklopljeni in ne preberejo navodil. Zato se vedno splača popolnoma odstraniti napravo in jo ponovno namestiti ter sproti preverjati, kaj se dogaja.

02
Vroča izmenjava

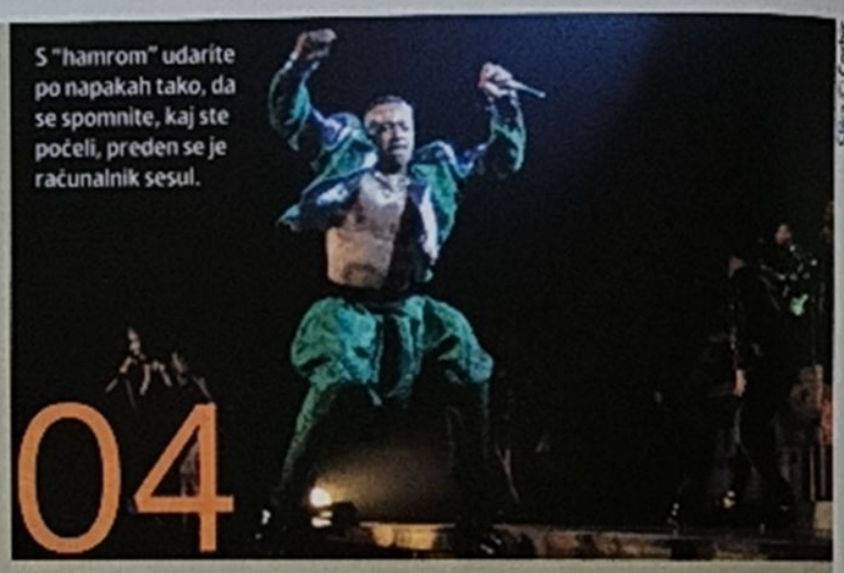
Poskusite napravo na vodilu USB priključiti na druga vrata; tako boste Windows prisilili v ponovno namestitev gonilnikov za to napravo.

03

Vozlišče za sistem USB: poskrbite zanj v upravitelju naprav.

Teorija USB

Sistem USB je sestavljen iz več vozlišč, povezanih na en krmilnik v računalniku. Vse to si lahko ogledate v upravitelju naprav, in sicer v razdelku USB. Dvokliknite na vozlišče in videli boste, da krmilniki upravljajo s podatkovno širino, vozlišča pa poročajo o porabi.



S "hamrom" udarite po napakah tako, da se spomnite, kaj ste počeli, preden se je računalnik sesul.

Slika © Corbis

04

Stop! Daj mi kladivo!

Rezultat težav z gonilniki je pogosto resna napaka – moder zaslon STOP, ponovni zagon računalnika ali zmrznjen sistem. Če se to zgodi, se poskusite spomniti, kaj ste počeli, preden je šlo vse v maloro – na ta način boste laže našli vzrok težave, saj je prav vaše početje najpogostejši razlog za napako.

05
NAPAJANJE

Naprave na vodilu USB se lahko napajajo preko vodila samega, večina naprav pa še vedno zahteva ločeno napajanje. Windows XP vas bo obveščal o napajanju in napakah, to pa lahko preverite tudi v vnosih Root Hub.

06
Hočemo red!

Nekateri gonilniki za naprave USB (na našo srečo večinoma samo starejši) znajo pošteno komplicirati z vrstnim redom nameščanja naprav. Seveda vas mika, da bi novo napravo kar priklopili, a tega ne počnite. Vedno se splača prebrati navodila, običajno pa namestitev poteka tako, da najprej namestite gonilnike in šele potem priključite napravo.

07
POSPEŠEK

Če želite uporabljati hitre naprave USB 2.0, boste potrebovali vrata USB 2.0 in pripadajoče kable za vse naprave, saj se lahko zgodi, da bo hitrost prenosa padla ali bo celo omejena na USB 1.1.

Ni WHQL, nam je pa všeč.

08
TEŽAVE WHQL

To smo vam že nič kolikokrat povedali, pa bomo vseeno ponovili. Microsoft je izvedel prav fino potezo, ko nas je pozval, naj uporabljamo samo gonilnike, ki imajo potrdilo WHQL. Gre za gonilnike, ki so jih pri Microsoftu testirali (Windows Hardware Quality Labs) in odločili, da so stabilni. Gonilniki, ki se namestijo z Windows XP ali med nadgradnjami, so WHQL. Če imate težave z zunanjo napravo, vam priporočamo namestitev gonilnikov WHQL preko Windows Update ali s proizvajalčeve spletne strani.

09

Konflikti z viri

Če imate težave s konflikti z viri, lahko preizkusite nekaj trikov. Običajno lahko v BIOS-u izklopite serijska in paralelna vrata. Tako lahko sprostite dragocene vire vašega računalnika.

12

SKOK NA TIPKOVNICO

Če vam odpove miška, ne obupajte. Za navigacijo uporabite **[Tab]**, **[Shift]**, **[Alt]** in smerne tipke. S pritiskom na **[Alt]** in črke lahko odpirate menije – oglejte si podčrtane črke v menijskih vrsticah. S smernimi tipkami se lahko pomikate po menijih. V pogovornih oknih uporabite **[Tab]** za premikanje med gumbi in **[Return]** za potrditev izbire.

Pogoni DVD so kot ljudje: starejši kot so, manj razumejo.

15

MALA TISKARNA

Tiskalniki so najverjetneje najbolj dolgočasna strojna oprema na Zemlji, a še vedno uspevajo zavzeti ogromno prostora. So počasni, glasni in dragi – zakaj jih torej sploh prenašamo? Toliko stvari lahko gre narobe: odpovedo lahko sam tiskalnik, podatkovna povezava, gonilnik ali sistem za tiskanje v Windows, ki ga boste našli v nadzorni plošči.

14

Beri pravilno

Če s CD-jev ne jeste zajtrka in če jih ne uporabljate za rezanje pice, veste, da so ti diski kar vzdržljivi. Zato pa lahko imajo pogoni celo vrsto težav, ko jih prebirajo. Starejši pogoni DVD radi sovražijo nove formate, kot so diski DVD+R ali RW. Pomagate si lahko z nadgradnjo strojno-programske opreme ali z zapisovanjem diskov pri nižjih hitrostih. Priporočamo vam tudi, da se izogibate uporabi cenenih diskov neznanih proizvajalcev, saj znajo biti nezanesljivi.

16

A čakamo na lanski sneg?

Windows se lahko včasih sam odloči, da bo zaustavil tiskanje. Preverite status s klikom na ikono tiskalnika v sistemskem pladnju, da ugotovite, kaj se dogaja.

10

PACEK

Umazane leče laserja so lahko razlog za težave pri branju. Na voljo so različni kompleti za čiščenje leč, a vedite, da so glavni razlog za težave praske na diskih. Pozanimajte se pri podjetju VideoToP 13, kjer vam lahko diske popravijo in dodbra očistijo.

13

NI PS/2

Vse pa ni plug'n'play. Tipkovnice ne morete kar priključiti na računalnik z Windows XP ali 2000, ko je ta prižgan. Računalnik je potrebno ponovno zagnati s priključeno napravo, drugače ne bo pravilno delala.

17

PRVA VRATA V STISKI

Določeni tiskalniki na vodilu USB lahko ustvarijo navidezna tiskalniška vrata. Ta se namestijo v nadzorno ploščo za tiskalnike, našli pa jih boste na jezičku Ports. Poskrbite, da so nastavljena prava vrata, pa naj bodo ta navidezna, paralelna ali USB.

18

PRIVZETO

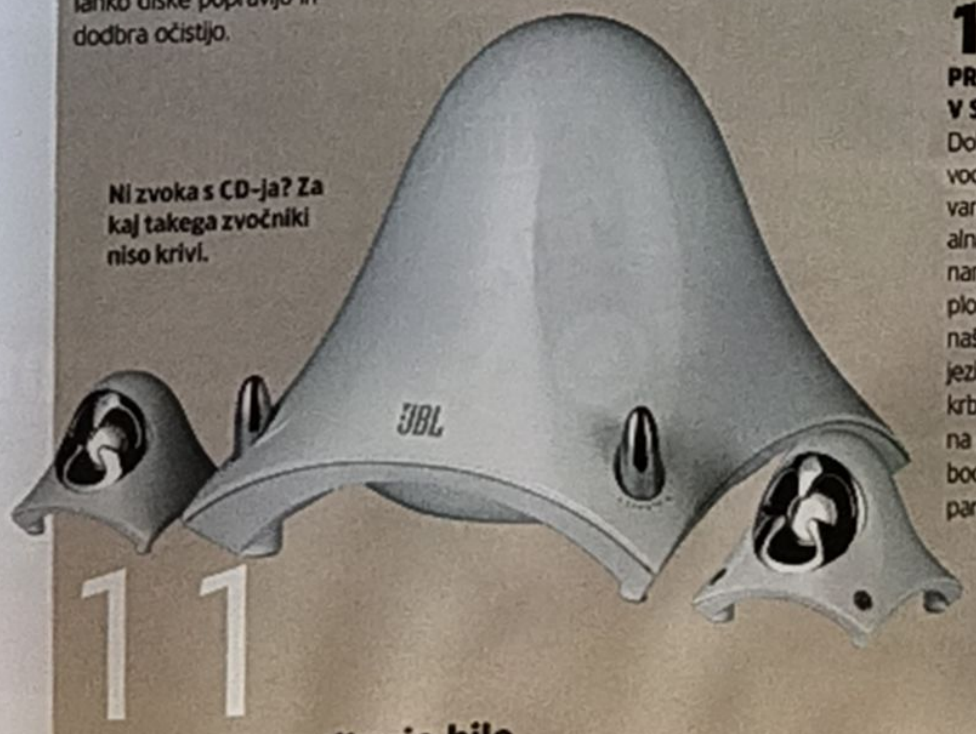
Če iz tiskalnika ne pokuka noben list papirja, preverite, če je trenutni tiskalnik nastavljen kot privzeti tiskalnik. To preverite v nadzorni plošči za tiskalnike.

19

OGROŽENA MIŠKA

Če odpovedo vrata PS/2, boste ostali brez miške. Uporabite tipkovnico za navigacijo do nadzorne plošče in poiščite možnost Accessibility. Tam omogočite MouseKeys, da boste lahko z numeričnim delom tipkovnice krmilili kazalec.

Pazite na glodalca – ne bo večno z vami.



Ni zvoka s CD-ja? Za kaj takega zvočniki niso krivi.

11

In potem vse tiho je bilo...

Branje avdio zapisa s CD-ja ali DVD-ja lahko poteka na dva načina: običajen način zahteva povezavo analognega izhoda na pogonu in vhoda CD-IN na zvočni kartici. Če zvoka ni, kabel manjka. V upravitelju naprav pa lahko nastavite tudi digitalno zajemanje zvoka, tako da boste preprosto pretočili digitalne avdio podatke, tako da povezovalni kabel ni potreben.

20

Paralelni svetovi

Ena glavnih težav s paralelnimi vrati je ta, da so v BIOS-u pogosto onemogočena ali nastavljena kot počasna. Nastavitve boste običajno našli pod Integrated Peripherals, najbolje pa bo, če zanje omogočite način EPP; ECP je enako hiter, a si prisvoji dodaten kanal DMS. Status vrat lahko preverite v upravitelju naprav.

NASLEDNJI MESEC
REŠEVANJE TEŽAV S SISTEMOM

PRVA ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

101 izjemno igralna igra - razporejene po rubrikah.

REVIJI JE PRILOŽEN DO ROBA NAPOLNJEN DVD-ROM Z IGRAMI, KI VAS BODO PREVZELE!

Nič ni tako zavarovano, da bi bilo popolnoma varno pred najspretnejšimi prsti.

Deveti DEL

Lomilci gesel

Še en vpogled v svet digitalnih ninj skozi oči Tomaža Bratuše

Gesla so v svetu računalnikov najpogostejša prepreka in varnostno orodje, ki ščiti sistem pred nepovabljenimi gosti. V mnogih organizacijah so ravno gesla tisti dejavnik, ki varuje najbolj občutljive informacije, vključno z zdravstvenimi podatki, zaupnimi poslovnimi strategijami, finančnimi podatki in tako naprej. V takšni vlogi pa lahko postanejo gesla, ki jih je enostavno uganiti, tudi najšibkejši člen računalniškega sistema oziroma omrežja. Z enostavnim ugibanjem lahko napadalec razkrije geslo in s tem pridobi dostop do najbolj občutljivih informacij. Poglejmo, kako se tovrstnih varnostnih preprek lotijo računalniški strokovnjaki, popularno imenovani hekerji.

NAJPREJ DEJSTVA

Vsak uporabnik računalniškega sistema ima običajno vsaj eno geslo, pri tem pa uporabniki z desetimi različnimi gesli niso prav nobena redkost. Uporabniki so prisiljeni v pomnjenje teh gesel, saj gesla omogočajo dostop do omrežja, prijavo v različne aplikacije, vstop na spletne strani, prebiranje elektronske pošte in podobno. Na skoraj vseh sistemih je uporabniku dovoljeno, da si sam izbere ustrezno geslo, s čimer je breme varnosti preloženo na ramena končnega uporabnika, ki najpogosteje nima znanja in tudi ne interesa za doseganje ustreznega nivoja varnosti.

Tako si uporabniki zaradi neznanja in enostavnosti najpogosteje izberejo gesla, ki si jih zlahka zapomnijo. Takšna gesla pa si ni samo lahko zapomniti, temveč jih je napadalcu še veliko laže uganiti. V sistemih tako pogosto najdemo gesla, kot so dnevi v tednu, imena hišnih ljubljenčkov ali pa so to preprosto besede iz slovarjev. Ravno tako niso redkost uporabniki, ki enako geslo uporabljajo za dostop do različnih sistemov in aplikacij. Takšni uporabniki so še posebej nevarni, saj napadalcu omogočajo širjenje napada in vdor v ostale "povezane" sisteme.

Celo skrajno nesposoben napadalec lahko z uporabo ustreznih orodij zelo enostavno vstopi v sistem, katerega skrbnik se ne posveča varnostnim elementom v zadostni meri. V nadaljevanju vas bomo z nekaterimi od tovrstnih orodij tudi podrobneje seznanili.

UGIBANJE GESEL

Mnoge aplikacije in operacijski sistemi vsebujejo prednastavljena gesla, ki jih prezaposleni sistemski administratorji pogosto pozabijo odstraniti. Domači uporabniki se najpogosteje tovrstnih gesel sploh ne zavedajo in jih ponavadi ne spreminjajo. Napadalec v takšne sisteme vstopi z vnosom najpogostejših prednastavljenih gesel. Gesla za raznovrstne sisteme lahko tako najdete na spletni strani **www.phenoelit.de/dpl/dpl.html**, kjer najdete vse od 3COM-ovih stikal pa vse do Zyxelovih modemov in še česa.

Naslednja v vrsti metod za odkrivanje gesel je ta, da napadalec napiše skripto, ki jo zažene na svojem sistemu. Skripta bo poskušala s prijavo v sistem tako, da bo samodejno vnašala najpogosteje uporabljane besede iz katerega od slovarjev (odvisno od tega, v kateri državi je sistem tarče). Napadalec preprosto usmeri skripto na sistem tarče, kjer prijava poteka preko vrstice, prijavne strani spletne strani ali na kak drug način, ki od uporabnika zahtevajo vnos gesla. Napadalčeva skripta bo tako posredovala uporabnikov ID in geslo ter ugotovila, ali je prijava v sistem uspela. Ob neuspehu bo skripta samodejno nadaljevala z ugibanjem. Napredni napadalci ustvarjajo lastne skripte za prijavljanje v sisteme, medtem ko se ostali zanašajo na orodja, kot je denimo *THC-login Hacker*, ki je dostopno na spletnem naslovu **http://packetstormsecurity.nl/groups/thc/indexsize2.html**.

Ostala orodja, ki se ponašajo s sposobnostmi ugibanja gesel, so med drugim tudi: *Authforce*, ki ugiba gesla osnovne avtentifikacije HTTP in je dostopno na **www.securityfocus.com/tools/1833**; *Brute_SSL* in *Brute_web* sta orodji za ugibanje gesel avtentifikacije HTTP in HTTPS in sta dostopni na **www.hoobie.net/security/exploits** (na strani najdete tudi zajetno zbirko izkoriščevalnih skriptov); *Xovior* je orodje za ugibanje gesel raznovrstnih aplikacij dosegljivo na **www.btinternet.com/~lithiumsoft**; *Hypnopoedia* pa je priljubljeno orodje za ugibanje e-poštnih gesel s pomočjo uporabe protokola POP3. Obsežno zbirko orodij za ugibanje gesel lahko med drugim najdete tudi na spletnem naslovu **www.antiserver.it/Password-Crackers**.

Trion
Pot k sejmišču 30
SLO – 1001
Ljubljana
tel:0 15 63 40 42
fax:0 15 63 40 20
www.trion.si

JAE
Brnciceva 13
SLO – 1000
tel:015 89 62 20
fax:0 15 89 62 11
www.jae.si

Verbatim.
www.verbatim-europe.com

NI TAKO PREPROSTO

Kot lahko predvidevate, je ugibanje gesel z uporabo skripte zelo počasen proces, saj vsak poskus traja od 5 do 10 sekund. Pregled slovarja, ki vsebuje 40.000 besed, lahko tako traja tudi nekaj dni. Napadalci, ki so usmerjeni na točno določeno tarčo, so seveda pripravljeni vložiti tudi po več mesecev, tako da je v tem pogledu čas zagotovo na njihovi strani. Tudi za to področje velja pregovor: čas je denar.

Poleg dolgotrajnosti pa tovrstni poskusi povzročajo tudi povečan omrežni promet in napolnjenost varnostnih datotek ("log files") tarče. Tovrstna dejavnost bo s strani povprečnega sistemskega administratorja ali sistema IDS ("Intrusion Detection System") hitro odkrita.

Naslednja prepreka, s katero se napadalci srečujejo, je zaklepanje računov po nekaj neuspešnih poskusih. Tak zaklenjen račun je nato ponovno dostopen šele po preteku določenega časa oziroma po opravljenem telefonskem klicu administratorju. Tovrstna obrambna aktivnost v veliki meri pripomore k pravočasnemu odkrivanju namer napadalca ali pa njegovo dejavnost občutno upočasni. Seveda pa je lahko po drugi strani tovrstno zaklepanje računov tudi dvorezen meč, saj lahko povzroči onesposobitev celotnega sistema oziroma napad DoS (Denial of Service).

UMETNOST VDIRANJA

Ker ugibanje prednastavljenih gesel običajno ne obrodi sadov in je ugibanje gesel s pomočjo skript zelo časovno potratno, se napadalci večkrat zatečejo k bolj prefinjenim metodam, in sicer h krekanju gesel ("password cracking"). Kreker za gesla ("password cracker") je program, ki obide varnostno geslo tako, da razkrije predhodno kriptografsko zaščitena gesla. To seveda ne pomeni, da mora lomilec gesel nujno dešifrirati shranjena gesla, saj v večini primerov ni tako. Za analizo delovanja krekerjev gesel si moramo najprej pogledati kako in v kakšni obliki so gesla na večini sistemov shranjena.

Kadar se prijavljate v računalnik, ne glede na to ali gre za sistem UNIX, NT, Novell ali Cisco, morate za uspešno avtentifikacijo zagotoviti ustrezno uporabniško ime in geslo. Sistem mora nato preveriti, ali ste vnesli pravilno kombinacijo, in na podlagi tega ugotoviti, ali vas lahko spusti v sistem ter pod kakšnimi pogoji (uporabnik, administrator...). Sistem lahko preverjanje opravi tako, da ima izdelano datoteko, v kateri so zajeta vsa uporabniška imena in gesla, s pomočjo katere nato preverja vnesene podatke. Takšna datoteka z uporabniškimi imeni in gesli bi vsekakor predstavljala veliko varnostno pomanjkljivost, saj bi napadalec ob pridobitvi takšne datoteke imel praktično neomejene možnosti. Razvijalci so se zaradi tega odločili, da bodo gesla v tovrstnih datotekah kriptografsko zaščitili. Različni sistemi v ta namen uporabljajo različne kriptografske algoritme, ki se gibljejo od standardnega DES (Data Encryption Standard) pa vse do MD4 (Message Digest) in ostalih.

V grobem gesel, ki so šifrirana z močnim šifrirnim algoritmom, ni mogoče dešifrirati.

MINIMALNE ZAHTEVE

S svojim zastarelim strojčkom heker ne boste

Za poklic krekerja gesel morate zadovoljiti naslednje minimalne zahteve:

1. Zadovoljivo strojno opremo
2. Krekerja gesel, kot so programi *l0phtCrack, NTCrack, CrackerJack*...
3. datoteko z geslom (v primeru Unixa je to datoteka "passwd").

Z zadovoljivo strojno opremo imamo v mislih vsaj procesor z 1 GHz in minimalno 128 Mb pomnilnika, zadevo pa je mogoče speljati tudi z bolj podhranjenimi sistemi, vendar to pomeni, da bo računalnik posvečen samo razbijanju kode in ničemur drugemu. Z opisanimi minimalnimi zahtevami (slovar recimo zajema 100.000 gesel) lahko v nekaj minutah pregledamo nekaj tisoč uporabniških imen in gesel.

"Na skoraj vseh sistemih je uporabniku dovoljeno, da si sam izbere ustrezno geslo, s čimer je breme varnosti preloženo na ramena končnega uporabnika."

Večina sodobnih algoritmov je enosmernih in ne obstaja proces, ki bi šifriranje obrnil v razumnem času. Namesto tega se uporabljajo orodja, ki uporabijo enak algoritem, kot je bil uporabljen za šifriranje, nato pa datoteko z gesli obdelajo s pomočjo primerjalne analize.

Kot smo videli, večina sistemov hrani gesla v datotekah, kjer so kriptografsko zaščitena. Krekanje gesel vključuje pridobivanje takšnih kriptografsko zaščitenih gesel in razkritje le-teh z uporabo ustreznih orodij. Najpogosteje je ta metoda učinkovita, ker si ljudje redko vzamemo čas za stvaritev močnega gesla. Dejstvo je, da če je geslo, ki ste si ga izbrali, zajeto v slovarju, potem je uporaba takšnega gesla izrazito nevarna.

KONKRETNO

Danes poganjajo IIS (Internet Information Servers) različni operacijski sistemi. V preteklosti pa je bilo tako, da je večina tekla na sistemih UNIX, zaradi česar je bila velika večina krekerjev gesel namenjena prav temu operacijskemu sistemu.

V starejših sistemih UNIX so vsi uporabnikovi podatki, vključno z geslom, običajno shranjeni v datoteki etc/passwd, do katere imajo dostop vsi uporabniki sistema. Do datoteke lahko napadalec pride s preprostim kopiranjem (če ima račun na sistemu tarče) ali pa z uporabo napada, kot je "buffer overflow". Ta datoteka vsebuje več polj, za digitalnega lopova pa sta zanimiva samo uporabniško ime in geslo.

V novejših sistemih UNIX je za prikrivanje gesel v uporabi senčenje ("shadow passwords"). V tovrstnih sistemih najdemo v datoteki etc/passwd običajne uporabnikove podatke, medtem ko so vsa gesla zajeta v datoteki etc/shadow oziroma etc/secure, ki sta vidni samo uporabniku s korenskim dostopom ("root"). Za pridobitev tovrstnih zasenčenih datotek bo moral napadalec izkoristiti varnostno pomanjkljivost v katerem izmed programov, ki na sistemu tečejo s pravicami korenskega uporabnika. Napadalec mora tako najprej pridobiti korenski dostop in nato napraviti kopijo datoteke z gesli.

Za kriptiranje gesel je zadolžen program Crypt, ki temelji na enkripcijskem standardu DES. DES je prvotno razvil IBM, danes pa se uporablja praktično na vseh sistemih UNIX. Obstaja nekaj različic programa *Crypt*, v grobem pa deluje na naslednjem principu: geslo zajame v tekstovni obliki, kakor je bilo vneseno, nato se geslo uporabi kot ključ za šifriranje serije ničel (skupno 64), rezultat pa je kodirano besedilo. Nekatere različice Crypta šifriranje nadaljujejo tako, da prvotni rezultat šifriranja še enkrat šifrirajo pri tem pa uporabijo prvotno vneseno geslo.

Seveda pa ključ učinkovitosti DES ni nepremagljiv. Postopek premagovanja DES-a izgleda takole: pridobimo si datoteko s slovarjem ("dictionary file"), ki ni nič drugega kot navadna tekstovna datoteka, v kateri so zapisane besede iz slovarja. Te besede šifriramo z uporabo DES, vsaka šifrirana beseda pa je nato primerjana s šifriranim geslom tarče. Če pride do ujemanja, je 98% možnosti, da smo odkrili pravo geslo. Ključnega pomena za zlom gesla so torej datoteke s slovarji, ki pa jih najdemo na internetu ogromno in v različnih jezikih. S tem so premagane tudi jezikovne ovire, saj lahko slovenski heker vdre v francoski računalnik in obratno. Trikrat hura za internacionalnost.

Obstaja tudi način, ki se mu reče porazdeljeno krekanje gesla ("distributed password cracking"). V tem primeru program za krekanje gesel poganja paralelno več različnih računalnikov, pri čemer se datoteka z gesli razbije na več manjših delov, ki se nato obdelajo na različnih sistemih. S tem se zmanjšata poraba virov in čas, ki je potreben za krekanje gesla. Nedavno se je tovrstnega postopka pričel posluževati tudi FBI, ki se je domislil podobnega trika, ki ga poznajo tudi programi za iskanje cepiva za HIV ali iskanje nezemljanov (oglejte si stran 11 aprilskega *PCF*). FBI je tovrstno aplikacijo namestil na 4.000 računalnikov zaposlenih, kar bo občutno povečalo možnosti za razbijanje kriptografsko zaščitenih datotek na računalnikih osumljencev. Verjetno ne bo trajalo dolgo, pa bodo hekerji ugotovili, da jim je s tem FBI ponudil idealno vstopno točko.

POREDEN FANT

LOphtCrack je najbolj razširjen kreker gesel, namenjen okolju Windows, odlikuje pa se s hitrostjo okrog 100.000 besed v nekaj minutah (uporaba procesorja z 1 GHz). Zadnja različica, *LOphtCrack 5*, omogoča tudi razbijanje gesel v sistemih UNIX, v kompletu pa dobimo tudi slovarje in podporo mednarodnim znakom. Kot smo ugotovili, je razbijanje gesel z uporabo slovarjev metoda, ki je uporabna samo v primeru preprostih gesel, ki so zajeta v slovarju. Zaradi tega ima *LOpthCrack* v rokavu še enega aduta, saj omogoča tudi uporabo grobe sile ("brute force") – program preprosto uporabi vse kombinacije črk od A-Z v kombinaciji s številkami od 0-9 in posebnimi znaki.

Da bi lahko uspešno uporabil *LOphtCrack*, mora napadalec najprej pridobiti kopijo kriptirane datoteke z gesli, ki je v sistemih Windows shranjena v bazi podatkov, imenovani SAM ("Security Accounts Manager"), ki je brez posebnih orodij praktično neberljiva. Datoteka SAM je v mapi **\WINNT\system32\config**. Če boste poskušali datoteko SAM kopirati, boste

prejeli obvestilo o napaki, ki pravi, da je datoteka v uporabi in kopiranje ni mogoče. Brez panike! Windows namreč shranjuje kopijo SAM-a v mapo **\WINNT\repair** včasih pa tudi v **\WINNT\repair\RegBack**. Obe mapi lahko privzeto berejo vsi uporabniki sistema. Ups.

Še ena v vrsti možnosti, ki jih uporabljajo napadalci s fizičnim dostopom do tarče, je ta, da sistem zaženejo v DOS ali Linux (s pomočjo zagonske diskete, CD-ja ali ključa USB), pri čemer lahko nemoteno prekopirajo bazo SAM, ki je običajno v mapi **/windows/system32/config**. Ker DOS ne zna brati particij NTFS, bo napadalec za uspešno realizacijo naloge prisiljen uporabiti tudi program imenovan *NTFSDOS*, ki je strokovno podkovan za branje particij NTFS.

Naslednja v vrsti sposobnosti programa *LOphtCrack* je tudi ta, da pridobi gesla z lokalnih in tudi oddaljenih sistemov s pomočjo orodja imenovanega "pwdump", kar pa zahteva na sistemu tarče dostop na ravni administratorja. Oddaljeno pridobivanje gesla zahteva pravilno prijavo NetBIOS-a, kar lahko za vas opravi *LOphtCrack* ali pa to naredite ročno tako, da vtipkate:

C:\net use \\žrtev\admin$ * /u:Administrator
Type the password for \\localhost\Admin$:
The command completed successfully.

Prav tako ima *LOphtCrack* sposobnost pridobivanja gesel s pomočjo vohljanja ("sniffing") po omrežju, saj ima integrirano orodje imenovano "SMB Packet Capture". S to sposobnostjo bo *LOphtCrack* prestrezal avtentifikacijske pakete "challenge/response", kadarkoli se bo uporabnik prijavil v lokalno omrežje ali ob dostopu do datotek v skupni rabi. Avtentifikacija "challenge/response" namreč temelji na uporabnikovem geslu in *LOphtCrack* je pravi naslov za krekanje in pridobitev gesla.

Namestitev prisluškovalne programske opreme ("sniffer") pa ni tako majhen zalogaj, saj vključuje zavzemanje strateško pomembne točke v omrežju. Da bi si napadalci olajšali delo, so se domislili metode, s pomočjo katere pridejo žrtve same do njih in jim nevede predajo potrebne informacije. Govorimo o uporabi metod socialnega inženiringa: napadalec žrtvi pošlje e-sporočilo, v katerem med drugim navede tudi povezavo, ki izgleda kot: **File://Ime_računalnika_napadalca/share/sporočilo.html**. Ko žrtev sledi omenjeni povezavi, poskuša dostopati do datotek v skupni rabi na napadalčevem računalniku, kar sproži avtentifikacijski proces "challenge/response". Ker pa je napadalec predhodno na svojem sistemu zagnal vohljača *LOphtCrack*, bo le ta prestregel avtentifikacijske podatke. Za dokončanje napada mora napadalec prestrežene podatke vnesti v orodje *LOphtCrack* in s krekanjem pridobiti geslo za dostop do sistema žrtve.

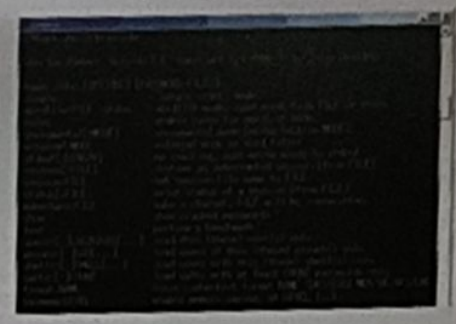
Omenjeni primer prikazuje domiselnost in uporabnost kombiniranih metod (socialni inženiring, vohljanje in krekanje gesel), ki jih v napadih pogosto uporabljajo hekerji. Po uspešni pridobitvi kriptiranih gesel le-ta preneserno v program *LOphtCrack*, kjer izberemo način krekanja (slovar, groba sila, hibridno) in preprosto kliknemo na **Run Crack**. Na zaslonu lahko nato spremljamo napredovanje in odkrita gesla v realnem času.

JACK, JOHN IN DRUGI

V primeru lomljenja gesel operacijskega sistema UNIX sta najpogostejša programa v uporabi prav gotovo *CrackerJack* in *John the Ripper*. Programa delujeta vsaj na 13 različnih operacijskih sistemih, namenjena pa sta izključno krekanju gesel. Sta izredno hitra in učinkovita, v uporabi pa sta že nekaj let, saj predstavljata izvrstno priložnost tako za uporabnike operacijskega sistema DOS, kakor tudi OS/2. *John the Ripper* deluje tudi v okolju Windows in Linux, pri čemer je v primeru uporabe Linuxa potrebno namestiti ustrezne podporne knjižnice.

Ugotovili smo že, da je v Windows baza podatkov SAM zapisana v binarnem načinu, zato za pregledovanje te baze potrebujemo programa, kot sta *Pwdump* in *Lsadump*, ki omogočata pregled baze v tekstovnem načinu. Pwdump najdete na naslovu **www.webspan.net/~tas/pwdump2**, opis *Lsadump* pa se nahaja na **http://razor.bindview.com/tools/desc/lsadump2_readme.html**.

Lsadump je namenjen pridobivanju gesel iz pomnilnika Local Security Authority (LSA), kar se dogaja v primerih, ko se spletne aplikacije povezujejo z bazo podatkov SQL ali v primeru povezovanja programa za arhiviranje na oddaljeni sistem, da bi se naredila varnostna kopija podatkov. Metode, ki jih uporabljajo napadalci za neavtoriziran vstop v spletne aplikacije, si bomo pogledali v naslednji številki.



CrackerJack in John the Ripper delujeta iz ukazne vrstice, zato je uporaba videti približno tako.

Kot vidite, je programov za premagovanje gesel veliko, razlikujejo pa se tudi metode in tehnike uporabe. Pred časom so se administratorji zanašali predvsem na časovno potratne procese premagovanja gesel in politiko pravočasne zamenjave gesel uporabnikov. Danes se zaradi hitrega večanja procesorske moči in novih tehnik premagovanja gesel ta časovni razkorak bliskovito manjša. Na obzorju so nove tehnike krekanja gesel, kot je na primer mavrično lomljenje ("rainbow crack"), s pomočjo katerega se potreben čas zmanjša tudi do 12-krat. **Tomaž Bratuša**

OBRNITE KLJUČ

Za vašo varnost ste odgovorni sami

Za ustrezno varovanje gesel občutljivih sistemov poskrbite za naslednje:

- izberite in nastavite ustrezen mrežni avtentifikacijski protokol (Kerberos, NTLMv2)
- izberite in nastavite močan protokol za oddaljeni dostop (EAP, MS-CHAPv2...)
- za prenos gesel uporabljajte šifriranje (VPN, SSL, IPSec...)
- zaščitite baze z gesli (zavarujte varnostne kopije in dostop do občutljivih datotek)
- zastavite ustrezno politiko gesel (kompleksnost, pogosta menjava gesel in podobno)
- pridobite orodja za krekanje gesel in se poučite o njihovih sposobnostih
- poskrbite za osveščanje svojih uporabnikov in redno pregledovanje odpornosti njihovih gesel
- predvsem pa berite *PCFormat* in sledite poučnim člankom serije V mreži hekerjev

Dobro izbrano geslo naj vsebuje vsaj 10 znakov v kombinaciji s številkami, malimi in velikimi črkami. Prav tako je pomembna fizična varnost omrežja in kriptografska zaščita podatkov, ki se po njem prenašajo. VARNO GESLO: z uporabo kombinacije Alt+242 generirate znak, katerega krekerji gesel doslej niso bili sposobni preveriti. Kombinacije Alt se začenjajo pri Alt+160 in se končajo z Alt+255.

Trion
Pot k sejmišču 30
SLO – 1001
Ljubljana
tel:0 15 63 40 42
fax:0 15 63 40 20
www.trion.si

JAE
Brnciceva 13
SLO – 1000
tel:015 89 62 20
fax:0 15 89 62 11
www.jae.si

Verbatim
www.verbatim-europe.com

Gregor Mraz
NE PREŽIVA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri Kviz

Dokažite, da znate...

1 **Kateri ukaz v Recovery Console ustvari nov zagonski sektor?**

a) Fixmbr
b) Fixboot
c) Fixbootsector
d) Fixsys

2 **Katero metodo avtentifikacije uporablja XP Professional na domeni NT4?**

a) Kerberos
b) Javne ključe
c) NTLM
d) Domeno

3 **Kje lahko vidite, kdo se je prijavil na strežnik XP?**

a) varnostni dnevnik
b) aplikacijski dnevnik
c) sistemski dnevnik
d) replikacijski dnevnik

4 **Kateri operacijski sistem ne more komunicirati z XP Pro z uporabo varnostne predloge?**

a) Win2K
b) Win95
c) XP Home
d) NT4

5 **Kateri ukaz zahteva nov naslov IP preko DHCP?**

a) ipconfig /registerdns
b) ipconfig /release
c) ipconfig /renew
d) ipconfig /flushdns

Odgovori na strani 97

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pošlje na **mraz@pcformatslo.net**. Če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.

Pomoč prihaja!

Gregor Mraz se pregrize skozi vaše težave, jih prežveči, izpljune odgovore in jih pošlje delat luknje v ozon...

POVRŠNO PROGRAMIRANJE

Neznana napaka

Zadnjih nekaj mesecev mi računalnik javlja napako "Winmgmt has caused an error in <unknown>. Winmgmt will now close. If you continue to experience problems, try restarting your computer."

Okno ima dva gumba, "Close" in "Debug". Če kliknem na prvega, se okno z obvestilom o napaki seveda zapre, če kliknem na drugega, pa se okno sicer zapre, potem pa se takoj spet odpre.

Če okno samo zaprem, ni nekega posebnega učinka (oziroma se ne zgodi čisto nič). Kaj povzroča to napako?

DANIEL

Kaj bluziš? Še če bi se ti osnovna plošča spremenila v vnetljivo plazmo, eksplodirala in pobila vse v radiju pol kilometra, bi me komaj zanimalo. Tebe pa muči to, da moraš občasno potrošiti dodatne četrt kalorije za to, da zapreš nadležno pogovorno okno. Ah, že letim, že hitim da te rešim.

Winmgmt je del oneta, ki mu pravimo Windows Management Instrumentation. "One" mu pravim zato, ker mi nikoli ni bilo prav jasno, kaj WMI sploh počne. Zdi se mi, da gre za neke vrste API za oddaljeno administracijo/avtomatizacijo, in je očitno namenjen programerjem. Obvestilo o napaki ti pravi, da neka aplikacija v tvojem sistemu uporablja WMI, in to slabo. Ker je vir napake naveden kot neznan (unknown), ga boš moral poiskati sam, in sicer s sistematičnim onemogočanjem aplikacij, dokler se napaka pač ne neha pojavljati.

Ker praviš, da ti noben program ne neha delovati po napaki, je krivec nekaj precej nizkonivojskega – mogoče kak požarni zid ali kaj podobnega. Bolj natančne informacije ti ne morem dati. In se mi tudi ne ljubi.

VMESNIK

Ljubitelj dreves

Pred kratkim si enemu bralcu povedal, da je "heirarhični pogled na mape v Explorerju ena Microsoftovih slabših idej" in da je bil opuščen. Oprosti, ampak to je čista neumnost.

Samo ne reci, da se ti zdi klikanje po gumbu Back in dvoklikanje na kup ikon, da bi prišel od "C:\Glasba\MP3\A\Ime skupine na A\Naslov albuma" do "D:\druga mapa\blabla\nekaj drugega" zabavno početje, ker bom resno začel dvomiti o tvojem duševnem zdravju in poznavanju zasnove vmesnikov. V čem je problem v drsenju po drevesni strukturi map na levi strani in vsebino na desni?

Kot drugo mi pa razloži, kako je lahko Microsoft opustil tak pogled na mape, če pa je privzet pogled v Explorerju v Windows XP prav tak? Pritisni na Win+E ali z desnim gumbom miške klikni na Start, nato pa Explore, ali Start→Programs→Acc

essories→Windows Explorer, pa boš videl, da je ta pogled privzet!

DAVID

O Seveda si upravičen do svojega mnenja, tako kot sem jaz upravičen do tega, da se iz tega mnenja delam norca. Drevesno strukturo so strokovnjaki označili kot popolnoma neprimerno obliko uporabniškega vmesnika. Alan Cooper, oče Visual Basica in avtor knjige, po kateri snovalci uporabniških vmesnikov strašno radi posegajo, About Face – The Essentials of User Interface Design, veliko govori o tem. Dejstvo pa je, da ugnezdene hierarhije obstajajo zato, ker jih imajo radi programerji, ne uporabniki. V realnem svetu so v predalnikih predali in v teh predalih so stvari. Predali ne vsebujejo na tone drugih predalov. Gnezdenje uporabnika zmede, je težavno za uporabo, navigacija po tako ustvarjenih strukturah pa je kompliciran.

Prosim, razloži mi, zakaj bi si želel svojo glasbo tlačiti v mape C:\Glasba\MP3\A\ime skupine na A\Naslov albuma, če lahko albume zbašeš lepo v mapo C:\Glasba? Razporediš jih lahko lepo po abecedi (ali po datumu ali velikosti), s premikom kolešča na miški pa boš takoj našel iskano datoteko. Tudi če imaš več sto albumov, bo navigacija še vedno enostavna in jasna. Samo zato, ker določen sistem obstaja, še ne pomeni, da ga moraš uporabljati, še manj pa pomeni, da je dejansko dober.

Ne glede na to, kako si organiziraš datoteke na trdem disku, pa je drevesna struktura map še vedno grozen vmesnik. Če se rad igraš s tisoč podmapami, bo sama drevesna struktura zasedla večino okna, istočasno pa na tak način čisto po nepotrebnem ločuješ položaj in vsebino. Iskanje sploh ni olajšano, saj ti lahko drevesna struktura kaže en del hierarhije, pogled na mape pa čisto drugega. Vsa poanta grafičnega uporabniškega vmesnika je v tem, da nam omogoča interakcijo z računalnikom z metaforami, ki so primerne za nas, ne za računalnik. In drevesni pogled ni privzet v Windows XP. Če odpreš My Computer, My Documents ali My Karkoli, boš videl samo mape v enem samem oknu. Stari drevesni pogled je skrit za nekaj kliki z miško, da ga navadni uporabniki ne bi izbrali po nesreči.

UPANJE NA ČUDEŽE

Sponke in nožice

V Pred kratkim je bilo v *PCF* opisano, kako lahko zlomljeno nožico na procesorju zamenjaš s koščkom sponke za papir. Nato bi naj procesor delal, kot da se ni nič zgodilo. Ali to res deluje?

VASJA

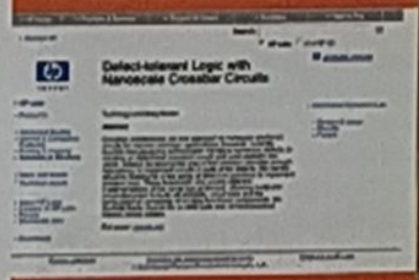
O Preden ti povem svoje mnenje, naj pojasnim, da se s tehnično pomočjo na tak ali drugačen način ukvarjam že več kot deset let, pa še nisem videl procesorja z odlomljeno nožico v delujočem računalniku, tako da tega "zdravila" sam še nisem preizkusil. Zato tudi ne morem kategorično izjaviti, da ne bo delovalo. Konec koncev živimo v vesolju, v katerem smo podvrženi zakonom kvantne negotovosti.

Ampak – in to je pomembno – ti isti zakoni pravijo, da je mogoče, da lahko v kateremkoli trenutku zamenjaš katerikoli delec v svojem telesu s katerimkoli pripadajočim proti-delcem (s približno isto stopnjo verjetnosti).

Če si dovolj neroden, da ti uspe odlomiti nožico na procesorju, se ti verjetno splača poskusiti. V tisti kratki omembi postopka zamenjave ni nobene omembe kompleksnosti problema in vseh različnih možnosti, ki so z njim povezane. Takšna rešitev je bila v redkih primerih dokumentirana kot delujoča, a ne pozabi.

FAQ

Ni dodatek za kolo...


Defect-tolerant Logic with Nanoscale Crossbar Circuits

Tehnologija Crossbar latch je še vedno na risalnih deskah

Kaj za vraga je Crossbar latch?

Gre za najnovejšo zamenjavo za tranzistor. Ima eno samo žičko, ki deluje kot signalni vod, sekata pa jo dve kontrolni žički. S prevajanjem toka skozi kotrolne žičke na specifičen način lahko naprava deluje kot vrata NOT, AND ali OR.

Preberite več na

http://tinyurl.com/5ly4m

Zakaj je to boljše kot tranzistor?

Zaradi velikosti. Tiste tri žičke so titanove in platinaste nanožičke. Premer zadeve je 40μm. To je precej manjše od tradicionalne litografije tranzistorjev, ki meri 65μm, da sploh ne govorimo o 90μm procesu, ki se trenutno uporablja. Crossbar latch omogoča izdelavo stikal, ki so neprimerno manjša od katerega-koli tranzistorja.

Kaj je rotaksan?

To je organska molekula, ki ždi na vsakem stičišču žičk, deluje pa kot distančnik, da ne prihaja do uhajanja elektronov. Če so električni impulzi primerni, se rotaksan začne vrteti in prepušča napetost – torej ustvari stikalo. S prilagajanjem stanja stikal na vsaki kontrolni žički dobite različna logična vrata.

In kdaj bo ta stvar v mojem PC-ju?

Še dolgo ne. HP ima patent že nekaj let, a še ni iznašel načina za zanesljivo proizvodnjo.

Trion
Pot k sejmišču 30
SLO – 1001
Ljubljana
tel:0 15 63 40 42
fax:0 15 63 40 20
www.trion.si

JAE
Brnciceva 13
SLO – 1000
tel:015 89 62 20
fax:0 15 89 62 11
www.jae.si

Verbatim
www.verbatim-europe.com

VIRUS MESECA

Pazite se zabavnih slik

Neškodljiva slikica mogoče le ni tako neškodljiva.

Ime Bropia
Vzdevki W32/Bropia.worm.g
Tip Trojanski konj
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/
Število izbruhov <100
Virulenca Srednja
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 2. februarja 2005

Simptomi

Ta črv se širi preko *MSN Messengerja*, datoteke pa imajo mamljiva imena, kot na primer bedroomthongs.pif. Ko datoteko zaženete, se odpre slikica oskubljene posončene kure, shrani pa se kot c:\sexy.jpg. Bropia nato preklopi v prikriti način in se začne širiti preko IRC-ja, FTP-ja, HTTP-ja ali lokalnega omrežja. Posebej išče ranljive PC-je, ki že imajo odprta zadnja vrata zaradi okužbe s kakšnim drugim črvom ali trojanskim konjem. Vdreti zna v PC-je, ki imajo enostavna gesla. Določene različice znajo namestiti celo programe za spremljanje pritiskov na tipke in tako iščejo gesla iz datotek in/ali registra.

Preventiva

Okužiti se ne morete, če ročno ne zaženete datoteke. Temu se je sicer enostavno izogniti, a imajo slike precej zabavna imena, tako da večina uporabnikov sploh ne opazi končnice PIF, ki seveda pomeni, da gre za izvršilno datoteko, ki običajno ni slikovna.

da sponke za papir niso ravno najbolj prevodne, tako da bi bilo bolje, če bi uporabil zlato ali bakreno žičko. Prav tako ne bo šlo brez zelo precizne uporabe spajkalnika. Še enkrat pa ponavljam, da zagotovila za uspeh ni in da se boš takšnega podviga loteval na lastno odgovornost.

L33T GAMERZ

Warcraft roxxorz

V Saj vem, da si čisto nor na *PlanetSide* in *EverQuest*, zanima pa me, če si sploh že videl *World of Warcraft*. Z nekaj prijatelji smo pravkar začeli igrati in načrtujemo organizacijo lastnega ceha na enem od strežnikov PvP. Če se bo igra tudi v Evropi razmahnila tako kot v ZDA, bodo nanjo prav gotovo presedlali igralci drugih iger MMORPG. To velja tudi igralce *PlanetSide*. In ko boš sam tekal po praznem strežniku, lahko misliš na nas, ki igramo pravo igro na Azerothu.

Me pa zanima še nekaj. Ali obstajajo kakšni triki, vodiči ali pripomočki, s katerimi bi lahko svojemu cehu zagotovil prednost v bojevanju PvP? Ali bi nadgradnja strojne opreme ali povezave pomagala?

MATJAŽ

O Nikoli nisem trdil, da je *PlanetSide* edina igra, ki jo bom kdaj igral. OK, mogoče sem – se niti ne spomnim več. Jaz sem namreč bitje, ki združuje najbolj nestabilno kombinacijo lastnosti: sem sicer obseden igralec, a moja pozornost ne traja. Ko je prišel *PlanetSide*, sem si sestavil čisto poseben računalnik, samo da bi ga lahko igral. PlanetSide je predstavljal način življenja in odločen sem bil, da bom postal najboljši igralec, kar jih je igra kdaj videla. Nekega dne pa se mi je *PlanetSide* zazdel huronsko dolgočasen, zato sem nehal igrati. Čisto isto se je zgodilo z EverQuestom.

Zdaj imamo *World of Warcraft* in se čisto strinjam s tabo – gre za najboljšo igralno izkušnjo, kar jih je mogoče kupiti. Zato mi ne teži s fintami, da si ti edini, ki si že kdaj slišal za *WoW*. Beta testiranje? Smo obdelali. 12. stopnja? Oddaljen spomin. Naslednji mesec bom najverjetneje presedlal na *EQ2* ali se včlanil v kakšno versko sekto, do takrat pa bom igral *WoW*, dokler ne umrem.

Pa še beseda o prednosti. To ni *PlanetSide*. Zmaga v bitki je večinoma odvisna od tega, da imaš pač več stopenj kot nasprotnik. Bliskovito hitra internetna

PONUDBA KI JE NE SMETE ZAMUDITI

Sistem MEGAhit SCORPIO AMD64
AMD64 3000 (939)
2*512 MB DDR Dual
160GB 7200 S-ATA IBM
MSI K8N NEO4-F plošča
PCI-E nVidia GF6600 128MB
Zvok 5.1, ETH 10/100/1000
DVD RW NEC3520A
ATX Ohišje SCORPIO*
Multimedijska Tipkovnica Ps2*
Optična miška*
*možno v različnih barvah kot doplačilo
155.900 sit
cena z DDV 187.080 sit
cena ne vsebuje monitorja

LCD Monitorji
LCD 17" DiFusion
LCD 17" Srebrno črn
1280*1024/60 ali 75 Hz
Zvočniki
47.400 sit
cena z DDV 56.880 sit

PCI-E nVidia GF 6200
3D pospeševalnik nVidia GeForce N6200
128Mb DDR 400MHz, 128Bit pomnilnik
AGP 2 / 4 x / 8x
Dual 400MHz RAMDACs
Max res.2048x1536/85 Hz
TV Out priključek
DVI priključek
22.668 sit
cena z DDV 27.200 sit

HYUNDAI
Notesnik HYUNDAI P57EF
Intel Celeron 2800/256
15 TFT XGA, 1024x768
256MB DDR, Trdi disk 40GB
Combo DVD/CD-RW
Slovenska tipkovnica
+Torbica
158.250 sit
cena z DDV 189.900 sit

Video NADZOR
• Simultana uporaba do 12 video kamer.
• Podpora za USB kamere, DV kamere, IP kamere (Intellinet), in drugih vire.
• Dodajanje besedila, časovnih oznak (ura / datum), in transparentne grafike.
• Zajemanje zvoka
• Neprekinjeno snemanje, periodično snema aktivacija snemanja ob detekciji gibanja
• Podpira zajemanje v JPEG (slike), ter video MJPEG in Windows Media video formatu.
• Opozorila po elektronski pošti, preko MSN Messenga s telefonskim klicem, z drugim programom/skripto, ali z zvočnim alarmom.
....
Komplet
- Program v Slovenščini
- Video Adapter za 4 kamere 12FPS
- 2 x Barvna kamera CCD 9035 Dom
54.900 sit
cena z DDV 65.880 sit
Komplet
+ Program v Slovenščini Blue Iris
+ KAMERA LABTEC Webcam Pro, LABTEC, USB
Vgrajen Mikrofon,Ročna nastavitev fokusa
Video format: 640x480
Hitrost snemanja: do 30 fps
16.425 sit
cena z DDV 19.710 sit

E-misija d.o.o.
KAMNIK Ljubljanska cesta 21d, Tel.: 01 830 35 30,
LJUBLJANA, Šmartinska 55, Zeleni trikotnik, Tel 01 544 30 55,
MARIBOR, Ul. Talcev 24, Tel 02 229 61 80
KRANJ Ul. Jake Platiše 17, Tel 04 235 20 20,
NOVO MESTO Zwittrova ul.1, Tel.: 07 337 25 70
e-misija
info@e-misija.si
www.e-misija.si

povezava ti ne bo prav nič koristila, če bo čarovnik 59. stopnje v tvojo 12-stopenjsko glavo nabijal morilske uroke. Potrudi se in čim hitreje napreduj, nato pa vse manj izkušene igralce zmelji v tatarski biftek. Seveda bodo vsi ostali igralci besno nabirali izkušnje, a to ni pomembno. Spravi se pač na tiste, ki ne igrajo dovolj dolgo. To ni nasilništvo – gre za naravno selekcijo. OK, za naravno selekcijo z elementi nasilništva.

Če si želiš pridobiti prednost, lahko zaobideš nekaj nalog, pri čemer ti bodo pomagali namigi na **www.thottbot.com**, lahko si pa tudi prireditš uporabniški vmesnik in dodaš nekaj uporabnih bližnjic (nasvete boš našel na **http://ui.worldofwar.net**). To ti bo sicer pomagalo, a kaj, ko bodo vsi ostali počeli isto, tako da na kakšno znatno prednost ne računaj.

NESMISELNE IZBOLJŠAVE

Položaj beležnice

V Na namizju imam tekstovno datoteko, v kateri imam neke uporabne informacije, da jih imam vedno na voljo za kopiranje in lepljenje. Kako bi lahko določil, kje na namizju se bo odprlo okno beležnice (na primer v zgornjem levem kotu)?

PETER

O *Beležnica* si bo zapomnila položaj nazadnje odprte datoteke, a gre za splošno nastavitev. Nastavljanje položaja okna za vsako datoteko .txt pa ni mogoče, tudi če odpreš več oken.

In tako je tudi prav. *Beležnica* je samo urejevalnik besedila in ni zamenjava za adresar ali opomnik. Če bi Microsoft implementiral vse možnosti, ki jih prijavi vsak bunkelj, bi dobili aplikacijo, ki bi po namestitvi zasedla več kot 2Gb. Potem bi se morala imenovati *MS Office* ali kaj podobnega.

Obstaja cel kup programov, s katerimi lahko lepiš opomnike (Post-it) po vsem namizju. Vse te aplikacije so pa butaste in še nisem videl take, ki bi počela kaj intelignetnega. Nekoliko manj debilna rešitev bi bila, če bi za namizje postavil datoteko HTML z gumbi ali drugimi meniji, da bi lahko hitro dostopal do želenih informacij. Kaj takega je še vedno nepotrebno zapravljanje časa. Sam imam raje popoln nadzor nad tem, kam postavim določeno okno.

ŽIVLJENJE SMRDI

Se bo sesul?

V Zanima me, če se mi bo računalnik sesul oziroma začel kazati modre zaslone, če bom istočasno poganjal glasbo z *Winampom* in 3D igre, kot so *Lord of the Rings, EA Madden 2005* in podobne.

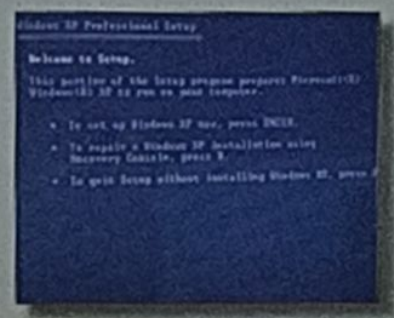
SIMON

O A te to zanima, ker si preprosto radoveden, ali zato, ker si zadevo preizkusil in se ne obnese? To je tehnična podpora, ki je približno enaka ščipanju, s katerimi bi preverjal, če spiš. Obstaja približno deset na oseminosemdeseto možnih kombinacij strojne opreme, programja, operacijskih sistemov, BIOS-ov in gonilnikov. Vse kombinacije, razen šestih, se bodo v takem primeru sesule. Ne tvoja ne moja naloga ni, da bi iskala nezdružljive kombinacije – še preveč jih je, hvala lepa. To je, kot bi stal na polju detelje in se spraševal, katera je trilistna.

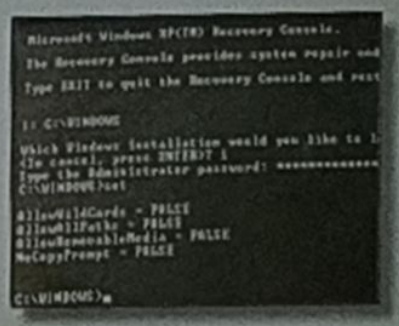
Če bi me pa vprašal, če bo čisto določena kombinacija programske opreme delala težave, bi bila pa stvar čisto drugačna. Še bolje bi bilo, če bi me dejansko vprašal, kako naj popraviš specifično napako – na takšno vprašanje bi celo mogoče dobil razumen odgovor. Mogoče pa tudi ne – danes imam pač spet tiste svoje finte. PCF

Konzola Recovery

To uporabno orodje je postalo še uporabnejše...

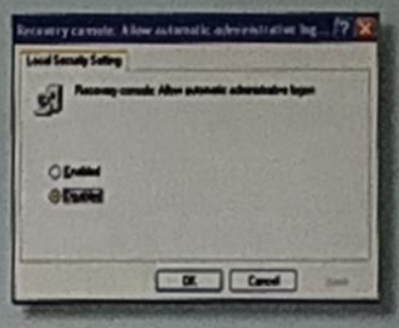


1 Konzola Recovery je tisti zadnji izhod iz težav, ki vam omogoča dostop do ukazne vrstice, ko se XP noče več zagnati. Konzolo lahko zaženete tako, da sistem zaženete z zagonskim CD-jem. Na našo nesrečo pa je veliko možnosti konzole Recovery iz varnostnih razlogov namerno onemogočenih.



2 Privzeto v ukazih ne morete uporabljati nadomestnih znakov, dostopati do sistema ali korenskih map, ali kopirati datotek na izmenljive medije. Dostop do teh možnosti nadzorujejo tri spremenljivke. Če v konzolo vnesete ukaz SET, boste videli, da so vse tri nastavljene na FALSE.

3 To lahko spremenite v XP. Zaženite **gpedit.msc** in pojdite na **Computer Configuration → Windows Settings → Security Settings → Local Policies → Security Options**. Omogočite možnost **Recovery console: Allow floppy copy and access to all drives and folders**.



4 Tako boste odklenili konzolo Recovery, da jo boste lahko uporabljali za ustvarjanje varnostnih kopij podatkov, tudi ko se XP ne bo hotel zagnati. Obstaja celo možnost dostopa brez administratorskega gesla, a tega ne omogočite, saj vam lahko na tak način kdorkoli ukrade podatke ali sesuje sistem z uporabo namestitvenega CD-ja.

Odgovori: 1b, 2c, 3a, 4b in d, 5c (pogojno tudi "a".)

Verbatim
www.verbatim-europe.com

Paša in balzam za oči

21 naprav, ki lahko korenito spremenijo vaš pogled na... no... vse

Monitor je pomemben kos opreme, s tem se menda vsi strinjamo. V bistvu gre za kos opreme, brez katere bi bil računalnik popolnoma neuporaben. Čeprav ni odgovoren za računalnikove izpade, je prav monitor tisti, ki vam pokaže, kakšno neumnost ste storili, zato je tudi tisti rešeč, na katerega tulimo, ko gre kaj narobe. Prav tako bo monitor prvi, ki bo letel skozi okno, če bo računalnik odpovedal sodelovanje, monitor bo tisti, ki bo popljuvan, ko boste na internetu našli kaj huronsko smešnega, in monitor bo pogosto deležen nežnega gruljenja, ko vam bo z računalnikom uspelo kaj finega.

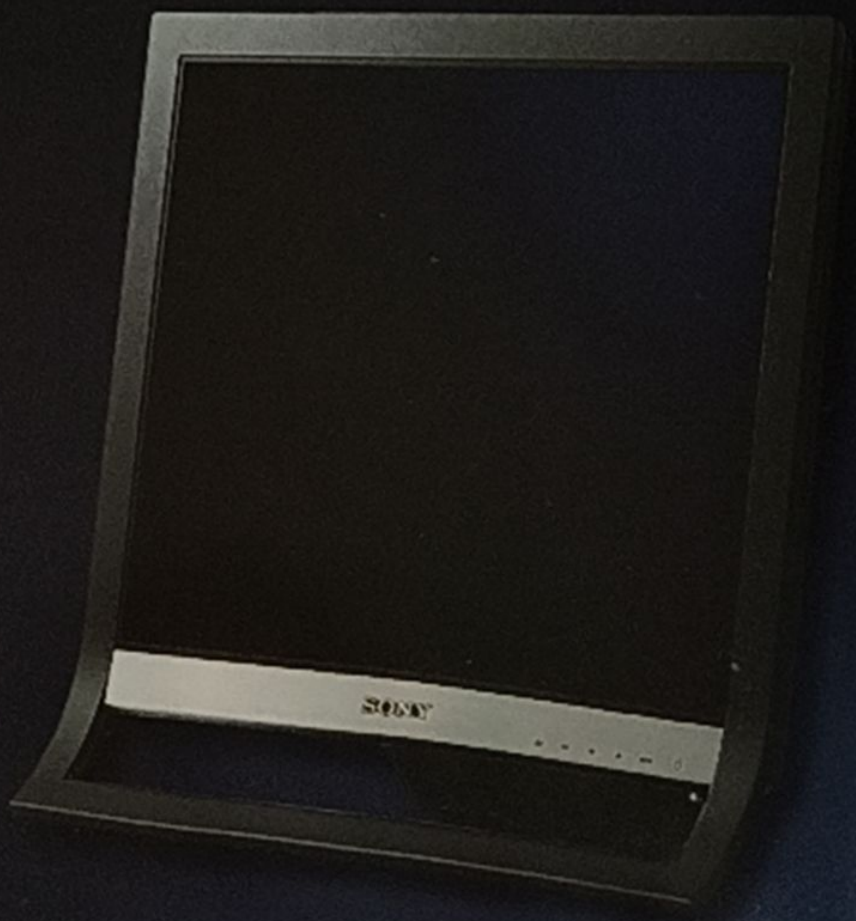
Seveda vemo, da monitor ni odgovoren za nobeno od naštetih situacij. Vemo pa tudi, da je lahko odgovoren za kaj še hujšega, na primer za slabšanje vida, glavobole ali v skrajnem primeru celo epileptične napade. Zaradi živcev si seveda lahko pridelamo rano na želodcu, a je ta še vedno bolj sprejemljiva kot delna slepota, če bi že morali izbirati manjše zlo.

Prav zato smo vam že nič kolikokrat povedali, da se pri monitorju ne splača varčevati. Konec koncev bo dober monitor preživel kar nekaj računalnikov. In tako smo prijadrali do monitorjev na tem supertestu. Kako torej oceniti kos opreme, katerega kvaliteto je skoraj nemogoče izmeriti? Smo pač zaupali našim očem, ne glede na vse višje dioptrije članov uredništva. Ne skrbite, da smo med preizkušanjem zagnali kar nekaj testov. Filmi in igre so klasična izbira, zato smo si na vsakem monitorju ogledali, kako se obneseta *Far Cry* in *Doom 3*. Razlog za tako izbiro je menda logičen: *Far Cry* je precej svetla igra, *Doom 3* pa izrazito temačna. Prvi je tako pokazal, kako monitor prikazuje žive barve in nasprotujoče si barvne odtenke, drugi pa, kako so na prikazani sliki ločeni odtenki temnih barv, sploh črne in rdeče. Nato smo si iz istega razloga ogledali še *Attack of the Clones* in pognali nekaj standardnih testov za monitorje, da smo preverili, kako ti prikazujejo barve, kako osvežujejo slike in če prihaja do kakršnihkoli odstopanj.

In na koncu smo prišli do spoznanja, da so v bistvu prav vsi monitorji na testu prav dobri. Niti enega modela ne bi mogli označiti kot neprimernega za uporabo, kot smo to lahko počeli na testih monitorjev s katodnimi cevmi, med katerimi se je našlo kar nekaj modelov, ki jih ne bi uporabljali niti kot obtežilnike za papir, kaj šele za stalen vizualni kontakt z našim preljubim računalnikom.

Tudi zgodnji modeli monitorjev LCD so imeli kar nekaj težav s prikazovanjem odtenkov določenih barv (rdeča jih je znala pošteno zmesti, še posebej, če je bilo v bližini kaj zelenega), z osvetljenostjo zaslona, ki pogosto ni bila enakomerna, pri temnih gibljivih slikah, torej v filmih in igrah, pa so nekateri monitorji predstavili samo kolobocijo odtenkov črne, ki jih je znal ločiti samo naš Darkman Ivo. Monitorji, ki so danes na trgu, teh težav nimajo več. No, vsaj tisti, ki smo jih dobili na test ne.

Preberite torej, kako se je na testih obneslo 21 novejših monitorjev, v zaključku pa vam bomo izdali še najboljši način izbire pravega monitorja za vas.



KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM, d.o.o., Cesta VIII/1, 3320 Velenje

Belinea 10 19 02

Cena 82.900 SIT **Na spletu** www.belinea.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

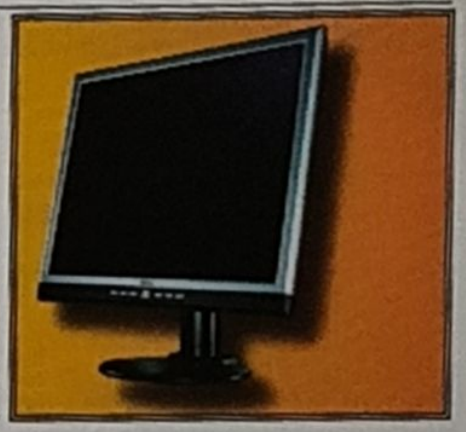
Kvaliteta slike in specifikacije Belinea je s katodnimi modeli pred časom precej brcnila v temo, a ji gredo monitorji LCD bolje od rok. Model 10 19 02 (da, vemo, da ime ni najbolj posrečeno) ima prav solidno sliko, a nazivni odzivni čas ni ravno realen, ker se pri hitrih akcijskih scenah monitor precej počasi odziva, a so filmi še vedno gledljivi in igre čisto igralne, če ste se pripravljeni sprijazniti z nekoliko spranimi barvami.

Videz 10 19 02 je klasično oblikovan monitor, ki po tej plati ne izstopa iz množice podobnih izdelkov. Zaslonski meniji so sicer dobro zasnovani, a bi lahko bili deležni manjše prenove. Vgrajen par zvočnikov pa seveda spada med klasično nepotrebno navlako, tako da služi res samo občasno glasbeno spremljavo. Za kaj več si boste seveda morali omisliti poštene zvočnike.

Komu je namenjen? Glede na to, da gre za vstopni model, že cena sama pove, da je monitor namenjen domačim uporabnikom. Igre in filmi sicer izgledajo prav solidno, barvni razpon je tudi čisto soliden, a bodo grafični oblikovalci prav gotovo posegli po kakšnem zmogljivejšem modelu.

PODROBNOSTI

- Diagonala **19 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,294mm**
- Kontrast **500:1**
- Svetilnost **250cd/m2**
- Odzivni čas **16ms**
- Možnosti priklopa **VGA**
- Dodatno **Vgrajeni zvočniki**



72% **PCF pravi...** "Klasičen monitor za domačo rabo. Če se ukvarjate z grafiko, pa pozabite nanj."

Dell Ultrasharp 2405FPW

Cena 229.900 SIT **Na spletu** www.dell.com **Testiranje omogočil** FMC, 01 520 59 80

Izbor uredništva PCFormat

Kvaliteta slike in specifikacije Ta Dellov velikan je bil vsekakor eden najprivlačnejših monitorjev na tem testu. Gre za 24-palčno širokozaslonsko pošast, ki ima nativno ločljivost 1920x1200 pik. Kontrastno razmerje 1000:1 zagotavlja fantastično sliko, priklopite pa ga lahko praktično na katerokoli napravo. Slika je ostra in jasna, odzivni čas pa dovolj nizek, da je gledanje filmov in igranje iger na tem monitorju prava poslastica.

Videz Oblikovalsko monitor ne spada med najbolj posrečene. Je klasične oblike s tankim okvirjem (kar je seveda dobro), nima pa vgrajenih zvočnikov, kar nam je seveda všeč, saj vgrajene čebelice privzeto služijo bolj kot dekoracija kot pa resen dodatek.

Zaslonski meniji si zaslužijo posebno pohvalo, saj je mogoče ločeno prirejati nastavitve za vsak priključek posebej. Še ena poslastica tega velikana pa sta vozlišče USB, ki bo ena obstoječa vrata razdelilo v štiri, in čitalec pomnilniških kartic.

Komu je namenjen? Vsem, ki si ga lahko privoščijo. Grafični oblikovalci bodo zadovoljni tako z barvnim razponom kot s samo velikostjo zaslona, igralci bodo srečni zaradi odzivnega časa, ljubitelji filmov pa nad množico priključkov in možnostjo prikaza slike v sliki za več kot primerno ceno.

PODROBNOSTI

- Diagonala **24 palcev**
- Nativna ločljivost **1920x1200**
- Velikost pike **0,270mm**
- Kontrast **1000:1**
- Svetilnost **500cd/m2**
- Odzivni čas **16ms**
- Možnosti priklopa **VGA, DVI, S-Video, komponentni video**
- Dodatno **Vozlišče USB, čitalec kartic 9v1**

90% **PCF pravi...** "Velik in odziven monitor, ki bo uspešno opravljal tudi vlogo televizije."

e-yama 17JN1-S

Cena 58.900 SIT **Na spletu** www.e-yama.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Kvaliteta slike in specifikacije E-yama, "podmladek" liyame, je na našem trgu že kar nekaj časa. Monitorji ne spadajo med najboljše, a se še zdaleč ne obnesejo slabo. Ta 17-palčni model bi lahko po kvaliteti slike in možnostih uvrstili v zlato sredino ponudbe v Sloveniji. Barvni razpon je zadovoljiv, nazivni odzivni čas se je tudi v praksi pokazal za dobrega, vgrajeni zvočniki pa po pričakovanjih niso prav nič posebnega. Edino, kar nas nekoliko moti, je dejstvo, da je priključni kabel VGA fiksen, kar seveda pomeni, da ga v primeru problemov ne bo enostavno zamenjati.

Videz Sam monitor spada med sive miške, a sam videz ne odraža kvalitete slike, ki ga vsekakor prekaša. Zaslonski meniji so bolj skopi, a so dobro zasnovani in prijazni ya uporabnika.

Komu je namenjen? Vsekakor domačim uporabnikom. Barvni razpon je sicer soliden, a za resno grafično oblikovanje ne zadostuje. Slika je jasna in ostra, monitor pa je dovolj odziven tudi za igranje iger in gledanje filmov. Prav zato nam ni čisto jasno, zakaj se želi liyama tako distancirati od svojih cenejših modelov, saj je ta prav simpatičen.

PODROBNOSTI

- Diagonala **17 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,264**
- Kontrast **350:1**
- Svetilnost **350cd/m2**
- Odzivni čas **14ms**
- Možnosti priklopa **VGA**
- Dodatno **Vgrajeni zvočniki**

75% **PCF pravi...** "Simpatičen monitor z lepo sliko. Posrečena izbira za domače uporabnike."

Fujitsu-Siemens ScenicView P19-2

Cena 133.500 SIT **Na spletu** www.fujitsu-siemens.com **Testiranje omogočil** Siemens, 01 474 62 40

Kvaliteta slike in specifikacije Monitorjev podjetja Fujitsu-Siemens doslej še nismo testirali, a smo pričakovali precej, predvsem glede na kvalitetne zaslone, vgrajene v njihove notesnike. Ta 19-palčni model ima izjemno jasno sliko in barvni razpon, ki se ga ne bi sramovali niti precej dražji modeli. Odzivni čas se je na testu pokazal kot primeren tudi za igranje iger in ogled filmov.

Videz Oblikovno ScenicView prav kriči po tem, da bi ga postavili na mizo kakšnega poslovneža. Dovolj je prilagodljiv, da omogoča udobno delo, vgrajeni zvočniki pa... saj veste, nič posebnega. Za igre in filme vsekakor ne bodo, za ubijanje tišine z radijskim programom pa bodo zadostovali.

Komu je namenjen? Domači uporabniki ga bodo vsekakor veseli, a smo prepričani, da bo prej krasil delovne mize poslovnih uporabnikov. Visok kontrast in solidna svetilnost zagotavljata udobno delo na vseh področjih, tako da se ga ne bodo branili niti grafični oblikovalci.

PODROBNOSTI

Diagonala	19 palcev
Nativna ločljivost	1280x1024
Velikost pike	0,294mm
Kontrast	1000:1
Svetilnost	280cd/m2
Odzivni čas	13ms
Možnosti priklopa	VGA, DVI
Dodatno	Vgrajeni zvočniki

80% **PCF pravi...** "Oblikovno simpatičen monitor z odlično sliko."

Fujitsu-Siemens ScenicView P20-2

Cena 198.050 SIT **Na spletu** www.fujitsu-siemens.com **Testiranje omogočil** Siemens, 01 474 62 40

Kvaliteta slike in specifikacije Ta model je po kvaliteti slike praktično identičen prejšnjemu, le da ima nazivno nižji kontrast, česar pa pri klasični uporabi praktično ni mogoče opaziti. 20 palcev je zavidljiva diagonala, pa tudi pika je presenetljivo majhna, kar pomeni, da je slika izjemno jasna. Pri gledanju filmov in igranju iger se je, kljub nižjemu nazivnemu odzivnemu času dobro obnesel.

Videz Model se tudi po obliki ne razlikuje od prejšnjega. Zaslonski meniji so dobro zasnovani in prijazni do uporabnika, o vgrajenih zvočnikih pa ne bi še enkrat izgubljali besed.

Komu je namenjen? Pa bomo spet skoraj dobesedno prepisali tisto, kar smo že povedali pri 19-palčnem modelu. Verjetno ga boste najpogosteje videli na mizah poslovnih uporabnikov, pa tudi na mizi kakšnega oblikovalca verjetno ne bo manjkal. Če ste pripravljeni odšteti zahtevano ceno, pa boste zadovoljni tudi igralci in ljubitelji filmov.

PODROBNOSTI

Diagonala	20 palcev
Nativna ločljivost	1600x1200
Velikost pike	0,250mm
Kontrast	700:1
Svetilnost	300cd/m2
Odzivni čas	16ms
Možnosti priklopa	VGA, DVI
Dodatno	Vgrajeni zvočniki

82% **PCF pravi...** "Kvaliteten monitor, ki pa je malenkost predrag za naš okus."

GNR TS2000

Cena 168.900 SIT **Na spletu** www.gnr.co.uk **Testiranje omogočil** E-misija, 01 830 35 30

Kvaliteta slike in specifikacije Monitorjev GNR prav tako še nismo imeli priložnosti testirati, moramo pa priznati, da smo bili sprva malce skeptični. Znana imena pač vlivajo več zaupanja, tako da nismo pričakovali ravno veliko. Zato moramo priznati tudi to, da smo se ušteli. GNR TS2000 nas je pozitivno presenetil tako po kvaliteti slike, kot tudi po dodatnih možnostih. Sama slika je jasna in ostra, pri igrah in filmih pa ni bilo nikakršnih težav. Barvni razpon sicer ni najboljši na testu, a NEC-a na tem področju verjetno še nekaj časa ne bo nihče dohitel. Večji vidni kot mu pa ne bi škodil.

Videz Po tej plati GNR ni nič posebnega. Minimalistično oblikovanje in tanek okvir sta nam bila všeč, modno "zavedni" uporabniki pa bodo znali vihati nos nad njim. O vgrajenih zvočnikih seveda ne bomo izgubljali besed, saj jih bo najbolje ignorirati, pa bo. Tako ali tako so komaj vidni.

Komu je namenjen? TS2000 je vsestranski monitor, katerega bodo veseli predvsem domači uporabniki, ki si želijo velike slike.

PODROBNOSTI

Diagonala	20 palcev
Nativna ločljivost	1600x1200
Velikost pike	0,255mm
Kontrast	700:1
Svetilnost	250cd/m2
Odzivni čas	25ms
Možnosti priklopa	VGA
Dodatno	Vgrajeni zvočniki

Vredno ogleda PCFormat

82% **PCF pravi...** "Ne ravno znano podjetje, ki pa bo očitno dostojen tekmec uveljavljenim znamkam."

Hyundai ImageQuest Q17+

Cena 99.900 SIT **Na spletu** www.hyundaiq.com **Testiranje omogočil** E-misija, 01 830 35 30

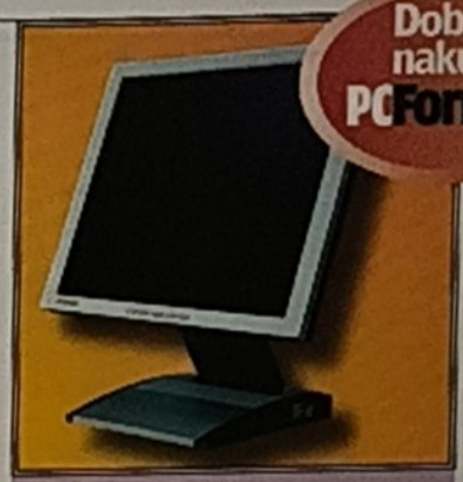
Kvaliteta slike in specifikacije Hyundai nam kot proizvajalec avtomobilov sicer ni najbolj všeč, monitorje pa dela prav solidne. Že modeli s katodno cevjo so se vedno prav dobro obnesli, LCD pa jim gre očitno še bolje od rok. Slika je jasna in ostra, le barvni razpon bi lahko bil nekoliko večji. Nazivni odzivni čas je prav soliden, na testu pa ni bilo videti, da bi monitor odstopal od nazivnih vrednosti.

Videz ImageQuest Q17+ je simpatično oblikovan monitor, le da po videzu deluje nekoliko plastično. Podnožje je dovolj robustno, da nismo dobili tistega neprijetnega občutka, da se bo monitor zvrnil na nos. Q17+ je tudi eden redkih monitorjev na testu, ki se ponaša z vozliščem USB, ki je vsekakor dobrodošel dodatek.

Komu je namenjen? Tega monitorja bodo veseli predvsem domači uporabniki, ki iščejo optimalno razmerje med kvaliteto in ceno. Je pa res, da zahtevnejši grafični oblikovalci z njim ne bodo najbolj zadovoljni, saj kljub naprednim možnostim kalibracije in kupu nastavitev monitorju nekoliko zmanjka sape pri barvnem razponu.

PODROBNOSTI

- Diagonala **17 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,264**
- Kontrast **500:1**
- Svetilnost **300cd\m2**
- Odzivni čas **12ms**
- Možnosti priklopa **VGA, DVI**
- Dodatno **Vgrajeni zvočniki, vozlišče USB**



Dober nakup PCFormat

80% **PCF pravi...** "Odlično razmerje med kvaliteto in ceno za domačega uporabnika."

Iiyama ProLite E435S

Cena 77.900 SIT **Na spletu** www.iiyama.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Kvaliteta slike in specifikacije Iiyamine monitorje že dobro poznamo. Nad katodnimi modeli se nikoli nismo pretirano navduševali (predvsem zato, ker je bilo tako težko najti dva identična in na račun prav površne izdelave), so pa zato modeli LCD precej boljši. Gre za monitorje srednjega cenovnega razreda, ki se obnesejo ceni primerno. Slika je jasna in ostra, nad barvnim razponom se ne moremo pritoževati, odzivnost pa čisto dovolj tudi za gledanje filmov in igre.

Videz Iiyamini monitorji nikoli niso bili oblikovno impresivni, zato tudi ta model ne izstopa. Črno-srebrno, minimalistično oblikovano ohišje nam je bilo v bistvu prav všeč. Vgrajeni zvočniki seveda niso prav nič posebnega in niso spremenili našega splošnega prepričanja, da so takšni dodatki popolnoma odveč, še posebej zato, ker lahko dobite par stereo zvočnikov že za drobiž. Zaslonski meniji so prav solidni, .

Komu je namenjen? Iiyama s tem modelom cilja na domače in poslovne uporabnike. Grafičnim oblikovalcem ne bo zanimiv že zaradi razpona barv.

PODROBNOSTI

- Diagonala **17 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,264mm**
- Kontrast **350:1**
- Svetilnost **350cd\m2**
- Odzivni čas **10ms**
- Možnosti priklopa **VGA, DVI**
- Dodatno **Vgrajeni zvočniki**

76% **PCF pravi...** "Prav soliden monitor za domačo uporabo, kot se za Iiyamin izdelek spodobi."

NEC SpectraView 1980

Cena 349.900 SIT **Na spletu** www.nec.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Kvaliteta slike in specifikacije Na ta monitor smo čakali kot pregovorni pes na svojo pregovorno kost. SpectraView je namreč posebej optimizirana serija NEC-ovih monitorjev, posebej namenjena prav grafičnim oblikovalcem. Največja prednost tega monitorja je barvni razpon, ki znatno presega specifikacije Adobe RGB, pa še tovarniško je kalibriran, tako da bo slika na zaslonu res enaka natisnjeni strani. Sama slika je izjemna – barve so žive, kontrast pa je ravno pravšnji.

Videz SpectraView ni ravno lep monitor, je pa zato skrajnje prilagodljiv. Poseben ščitek za zaslon preprečuje neprijetne odbleske luči ali sonca, monitor je nastavljiv po višini in nakloni, zasukati pa ga je mogoče za kar 180 stopinj. Izjemno tanek okvir je idealen, če imate namen uporabljati več istih monitorjev, saj je slika skoraj brezšivna.

Komu je namenjen? Vsekakor profesionalnim grafičnim oblikovalcem. Cena je odločno previsoka za domačega uporabnika, ki tolikšnega barvnega razpona sploh ne bi izkoristil. SpectraView je na tem testu res kategorija zase po vseh lastnostih.

PODROBNOSTI

- Diagonala **19 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,294mm**
- Kontrast **500:1**
- Svetilnost **270cd\m2**
- Odzivni čas **25ms**
- Možnosti priklopa **VGA, DVI-I, DVI-D**
- Dodatno **Ščitnik za zaslon**

Izbor uredništva PCFormat

92% **PCF pravi...** "Monitor za profesionalce, ki se bodo končno lahko odpovedali katodnim velikanom."

Neovo M-17

Cena 72.990 SIT **Na spletu** www.neovo.com **Testiranje omogočil** Anni, 01 580 08 00

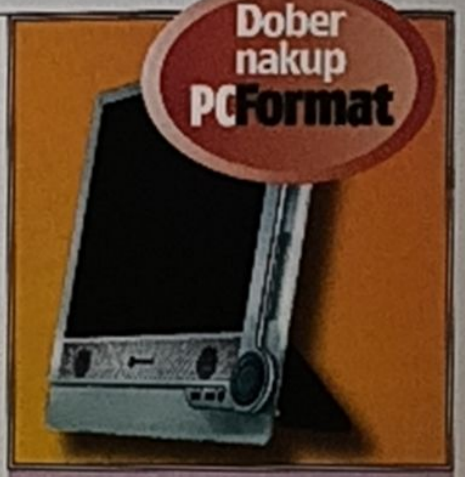
Kvaliteta slike in specifikacije Monitorji podjetja Neovo so na nas že uspeli narediti prav dober vtis in M-17 ni izjema. Slika je dokaj kvalitetna, ostra in precej svetla, barvni razpon pa soliden. Filmi in igre tečejo gladko, le barve so občasno nekoliko sprane, še posebej je težko ločiti bolj prefinjene tone barv, koža pa zna občasno potegniti na rdeče.

Videz Po oblikovni plati pa bi Neovovim monitorjem le težko kaj očitali. Inovativnih idej snovalcem očitno ne manjka. Krmilni gumbi so nameščeni na stran monitorja in so logično razvrščeni, tako da težav pri nastavitvah ni. Zvočniki spadajo med tiste klasične, neimpresivne čebelice in bi raje videli, da jih ne bi bilo. Dobrodošel dodatek je samodejno prirejanje svetlosti in kontrasta slike glede na osvetljenost prostora, ki pa se pri neonski svetlobi ne obnese najbolje. Vozlišče USB pa je dodatek, ki se ga vsekakor ne bi branili.

Komu je namenjen? Po obliki sodeč se bo ta monitor hitro znašel na mizi kakšnega modno zavednega poslovneža, pa tudi domači uporabniki ne bodo ravno tamali nad njim. Na uporabo zvočnikov pa seveda pozabite.

PODROBNOSTI

- Diagonala **17 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,264mm**
- Kontrast **400:1**
- Svetilnost **300cd/m2**
- Odzivni čas **16ms**
- Možnosti priklopa **VGA, DVI-D**
- Dodatno **Vgrajeni zvočniki**



84% **PCF pravi...** "Oblikovno zanimiv monitor s prav solidno, a ne najboljšo sliko."

Neovo X-19AV

Cena 154.990 SIT **Na spletu** www.neovo.com **Testiranje omogočil** Anni, 01 580 08 00

Kvaliteta slike in specifikacije Serijo X smo vam pred časom že predstavili, navdušovali pa smo se predvsem nad odlično obliko monitorja. Sama slika je solidna in kvalitetna, barvni razpon je dober, tako da barve ne delujejo izprano, kontrast pa zadovoljiv. Igre in filmi tečejo brez težav, monitor pa lepo prikaže tudi bolj prefinjene tone kože.

Videz prej kot povprečni. Ta model ima črno ohišje, gumbi pa so skriti na desni stranici in ne kazijo sprednje strani monitorja. Tako so sicer slabše vidni, a smo se jih na testu hitro privadili. Škoda le, da na račun fiksnega podnožja monitor izgubi nekaj prilagodljivosti. Zvočniki na vso srečo niso vgrajeni, jih je pa mogoče dokupiti, kar velja tudi za TV tuner.

Komu je namenjen? Če se odločite za model s priloženim TV tunerjem, ste verjetno domač uporabnik, bo pa monitor prav gotovo žrtev tudi na mizi kakšnega poslovneža. Prav na račun TV tunerja je monitor odlična izbira za vse, ki v sobo nimate namena tovoriti računalnika in televizije.

PODROBNOSTI

- Diagonala **19 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,294mm**
- Kontrast **500:1**
- Svetilnost **250cd/m2**
- Odzivni čas **12ms**
- Možnosti priklopa **VGA, DVI-D, S-Video**
- Dodatno **TV tuner, vgrajeni zvočniki**

76% **PCF pravi...** "Izjemno lep monitor s kupom dodatnih možnosti. Nakup se splača."

Philips 170X5

Cena 81.230 SIT **Na spletu** www.philips.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Kvaliteta slike in specifikacije Philipsovi monitorji so nam že od nekdaj pri srcu, predvsem zaradi kvalitetne slike in odzivnega časa, s katerim pri Philipsu očitno radi pretiravajo. 24ms modeli, stari že več kot štiri leta, so se na testih pokazali kot precej hitrejši od marsikaterega modela z nižjim nazivnim odzivnim časom. Tudi ta model se lahko pohvali z lepo in jasno sliko in solidnim barvnim razponom. Igre in filmi mu niso delali nikakršnih težav, prav tako pa se je prav fino obnesel pri igračkanju z grafičnimi datotekami.

Videz Se je pa Philips odločil oblikovno prenoviti svoje monitorje, saj sta testirana modela vizualno izjemno privlačna. Gumbi so skriti na stranici, zaslonski meniji pa so klasični. Novost pri menijih je edino t.i. Music Mode, ki omogoča vklop zvočnikov, tudi če je monitor ugasnjen. Seveda od zvočnikov ne pričakujte čudežev - zdaj se pa že ponavljamo, kajne? Pogrešali smo edino nekoliko več možnosti prilagajanja višine monitorja.

Komu je namenjen? Vsem uporabnikom, ki si želijo lepega in zmogljivega monitorja za pošteno ceno.

PODROBNOSTI

- Diagonala **17 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,264mm**
- Kontrast **450:1**
- Svetilnost **260cd/m2**
- Odzivni čas **16ms**
- Možnosti priklopa **VGA**
- Dodatno **Vgrajeni zvočniki**

84% **PCF pravi...** "Philips je monitorje oblikovno in zmogljivostno precej predelal. Pohvalno."

Philips 190X5

Cena 110.650 SIT **Na spletu** www.philips.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Kvaliteta slike in specifikacije Strahotno težko je spisati dva opisa monitorjev, ki se dejansko razlikujeta le po velikosti samega zaslona. Model 190X5 je torej v bistvu enak modelu 170X5, le da diagonala zaslona meri 19 palcev. Slika je primerno kvalitetna, zato je monitor primeren tudi za igranje iger in gledanje filmov. Kave vam ne bo skuhal – za dober kofetek je pa še profesionalne natakarice težko prepričati. Sicer pa Philips dela tudi avtomate za kavo, pa še dragi niso.

Videz Pa smo spet pri ponavljanju. Zvočniki niso nič posebnega, znajo pa delati tudi, ko monitor ni vklopljen. Gumbi so seveda še vedno skriti na strani, sam monitor pa je na pogled izjemno privlačen.

Komu je namenjen? Vsem, ki iščejo dobro razmerje med kvaliteto in ceno, a se jim zdi videz prav tako pomemben kot same specifikacije.

PODROBNOSTI

- Diagonala **19 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,294**
- Kontrast **500:1**
- Svetilnost **250cd/m2**
- Odzivni čas **12ms**
- Možnosti priklopa **VGA**
- Dodatno **Vgrajeni zvočniki**

85% **PCF pravi...** "Preberite komentar, pripisan prejšnjemu modelu in dodajte dva palca."

Prestigio P179

Cena 67.500 SIT (brez tunerja) **Na spletu** www.prestigio.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Kvaliteta slike in specifikacije Izdelkov podjetja Prestigio pa zadnje čase ne manjka na trgu. P179 je prav simpatičen monitor s čisto solidno sliko, s katero bodo zadovoljni tudi zahtevnejši uporabniki. Pri gledanju filmov zna slika sicer delovati nekoliko sprano (sploh koža je nekoliko bleda), pa tudi barvni razpon bi lahko bil nekoliko večji, a pri monitorju za domačo uporabo to ni ravno problem.

Videz Po vizualni plati P179 ne spada med najlepše monitorje na tem testu. Krmilni gumbi so nameščeni na sprednjo stranico in niso najbolj privlačni. Zaslonski meniji niso slabo zasnovani, a jim malce prenove ne bi škodilo. Zvočniki so skriti pod samim zaslonom, a so klasične "čebelje" sorte (čeprav so med boljšimi na testu), tako da boste nad njimi kar hitro dokončno obupali.

Komu je namenjen? Glede na to, da je monitor mogoče kupiti tudi s TV tunerjem, je jasno, da Prestigio s tem modelom cilja predvsem na domače uporabnike.

PODROBNOSTI

- Diagonala **17 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,264mm**
- Kontrast **400:1**
- Svetilnost **300cd/m2**
- Odzivni čas **16ms**
- Možnosti priklopa **VGA**
- Dodatno **TV tuner, vgrajeni zvočniki**

73% **PCF pravi...** "Vizualno ne najlepši, a kar privlačen monitor za prav solidno ceno."

Prestigio P198

Cena 86.800 SIT **Na spletu** www.prestigio.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Kvaliteta slike in specifikacije Drugi Prestigiov model na testu pa je 19-palčni P198. Gre za prejšnjemu kvalitativno precej podoben model, tako da pričakujte solidno in kontrastno sliko, ki pa je barvno precej bolj živa od slike modela P179. Odziven je dovolj tudi za filme in igre, barvni razpon pa je tudi kar soliden. Za grafične oblikovalce sicer ne, za domače uporabnike pa vsekakor.

Videz Pri tem modelu so se pri Prestigiu oblikovalci nekoliko bolj potrudili. Podnožje sicer ne deluje najbolj stabilno, a je dovolj veliko, da monitor ne kaže nagnjenj, da bi se prekucnil. Spet seveda pogrešamo možnost nastavljanja po višini, a se s tem lahko pohvalijo le redki monitorji na trgu, sploh v tem razredu.

Komu je namenjen? Vsekakor je najbolj primeren za domače oziroma za manj zahtevne uporabnike. Profesionalni grafični oblikovalci potrebujejo neprimerno večji razpon barv, kot jih lahko ponudi katerikoli monitor v tem cenovnem razredu, za občasno uporabo *Photoshopa* pa bo čisto zadostoval.

PODROBNOSTI

- Diagonala **19 palcev**
- Nativna ločljivost **1280x1024**
- Velikost pike **0,264mm**
- Kontrast **600:1**
- Svetilnost **250cd/m2**
- Odzivni čas **16ms**
- Možnosti priklopa **VGA**
- Dodatno **Vgrajeni zvočniki**

70% **PCF pravi...** "Monitor, ki ponuja prav solidno razmerje med kvaliteto in ceno."

Samsung Syncmaster 720T

Cena 93.480 SIT **Na spletu** www.samsung.com **Testiranje omogočil** Lancom, 02 330 01 00

Kvaliteta slike in specifikacije Priznamo, da smo pristranski, ko je govora o Samsungovih monitorjih. Razen nekaj cenenih modelov s katodno cevjo so monitorji tega podjetja po našem mnenju med najboljšimi na trgu, pa še dragi niso. Syncmaster 720T je 17-palčni model s prav zavidljivim barvnim razponom – vsekakor med najboljšimi v tem razredu. Nazivni odzivni čas znaša 25ms, kar mogoče zveni ogromno, a so pri Samsungu očitno ubrali drugačen pristop k objavljanju specifikacij, tako da gre za seštevek časov spremembe pike iz črne v belo in nazaj, medtem ko drugi proizvajalci navajajo samo čas enega dela te spremembe. V praksi se je ta monitor pokazal za enega hitrejših na testu.

Videz Syncmaster 720T je dokaj zanimivo oblikovan. Tanek okvir dobro dopolnjuje zanimivo podnožje, tako da prav gotovo ne bo nobenega lastnika spravljal v zadrego.

Komu je namenjen? Vsekakor ne gre za monitor za profesionalne oblikovalce, tako da lahko varno trdimo, da je namenjen domačim oziroma pisarniškim uporabnikom.

PODROBNOSTI

Diagonala	17 palcev
Nativna ločljivost	1280x1024
Velikost pike	0,264mm
Kontrast	1000:1
Svetilnost	270cd/m2
Odzivni čas	25ms
Možnosti priklopa	VGA, DVI-D
Dodatno	Nič

83% **PCF pravi...** "Izjemno simpatičen monitor, ki pa je za 17-palčni model za dlako predrag."

Samsung Syncmaster 913N

Cena 111.480 SIT **Na spletu** www.samsung.com **Testiranje omogočil** Lancom, 02 330 01 00

Kvaliteta slike in specifikacije Ko smo prebrali specifikacije za ta monitor, smo bili trdno prepričani, da gledamo v enega od zmagovalcev tega supertesta. Pomislite: odzivni čas 8ms, kontrastno razmerje 800:1, spodobna velikost zaslona in ločljivost... Specifikacije so na papirju izjemne, a v praksi 913N sploh ne izstopa, kot smo pričakovali. Je pa res, da je odziven in da je odlična izbira tudi za igre in video. Zaradi visokega kontrastnega razmerja je črna barva res črna, razpon barv pa je več kot le zadovoljiv. Pogrešali pa smo nekoliko ostrejšo sliko.

Videz Zaradi oblike 913N nihče ne bo padel v evforično komo, pa tudi redko koga bi našli, ki bi lahko argumentirano trdil, da je monitor grd. Samsung pač ne dela monitorjev, da bi bili lepi na zunaj.

Komu je namenjen? Vsem, ki iščete odziven monitor za soliden denar. Tako preprosto je to.

PODROBNOSTI

Diagonala	19 palcev
Nativna ločljivost	1280x1024
Velikost pike	0,294mm
Kontrast	800:1
Svetilnost	300cd/m2
Odzivni čas	8ms
Možnosti priklopa	VGA, DVI-D
Dodatno	Nič

85% **PCF pravi...** "Monitor, vreden greha in denarja."

Sony SDM-HS75P

Cena 126.900 SIT **Na spletu** www.sony.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Kvaliteta slike in specifikacije Sonyjeve monitorje s tehnologijo X-black smo vam že navdušeno predstavili. Takrat smo se resno spraševali, kako bi lahko takšno ostrino slike sploh presegli. Pa je Sonyju uspelo prav to. Ta monitor ima namreč en specifičen problem, ki ga nismo zasledili pri prav nobenem monitorju. Slika je namreč tako ostra, da zna biti moteča. Smrtno resno. Sonyjevi monitorji so že tako ali tako presvetli, tako da je potrebno osvetljenost za normalno delo takoj znižati, kaj podobnega pa bi z ostrino le težko počeli. Barvni razpon monitorja je prav tako izjemen, tako da bo verjetno po njem posegel tudi kak nekoliko manj zahteven oblikovalec, ki ga besna ostrina ne moti.

Videz Tega monitorja je sama lepota, ima pa oblikovanje eno precej veliko pomanjkljivost, in sicer to, da so fizične nastavitve monitorja zelo omejene, pa še dokaj nizko je nasajen, kar zna marsikoga motiti.

Komu je namenjen? Šminkerjem, direktorjem in modno zavednim domačim uporabnikom. Če smo vas s tem prepričali, pa naj vas še opozorimo – pred nakupom si monitor dobro oglejte in pošteno razmislite, če vam tako ostra slika dejansko odgovarja.

PODROBNOSTI

Diagonala	17 palcev
Nativna ločljivost	1280x1024
Velikost pike	0,264
Kontrast	600:1
Svetilnost	400cd/m2
Odzivni čas	8ms
Možnosti priklopa	VGA, DVI-D
Dodatno	Nič

90% **PCF pravi...** "Lepotec s tako ostro sliko, da bo znala koga celo motiti."

Sony SDM-S204EH

Cena 239.900 SIT **Na spletu** www.sony.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Kvaliteta slike in specifikacije Sony zna delati dobre monitorje, to ni sporno. Očitno pa zna delati tudi hudo povprečne monitorje, kar nam pa ni všeč. In ta model kljub zajetnim 20 palcem in širokemu zaslonu preprosto ne prepriča. Slika ni cvet ostrine, barve delujejo sprano in črna ni tako črna, kot bi si želeli. Prav tako monitorja nismo mogli pripraviti do tega, da bi res čisto umiril sliko. Če ga primerjamo z modelom HS75P, deluje prav žalostno. Saj ga ne bi mogli kar tako označiti za res slabega, a navduši vsekakor ne.

Videz Tudi po tej plati nas monitor ni navdušil, je pa res, da je eden redkih na testu (in tudi na trgu), ki je prilagodljiv po višini, kar nam je pa še kako všeč.

Komu je namenjen? Grafični oblikovalci in ljubitelji filmov s tem monitorjem ne bodo najbolj zadovoljni, vsi ostali pa lahko mirno razmišljate o nakupu.

PODROBNOSTI

Diagonala	20,1 palca
Nativna ločljivost	1600x1200
Velikost pike	0,255mm
Kontrast	500:1
Svetilnost	250cd/m2
Odzivni čas	25ms
Možnosti priklopa	VGA, DVI-D
Dodatno	Nič

67% **PCF pravi...** "Videli smo, da zna Sony narediti veliko boljše monitorje. Nismo najbolj zadovoljni."

Xerox XA7-19i

Cena 100.900 SIT **Na spletu** www.xerox.com **Testiranje omogočil** FMC, 01 520 59 80

Kvaliteta slike in specifikacije Xerox je precej nov na trgu monitorjev, zato smo mu bili pripravljeni precej odpuščati. Na našo srečo odpuščanje sploh ni bilo potrebno, saj gre za monitor, ki se ga ne bi sramovali tudi že uveljavljeni proizvajalci. Barvni razpon bi sicer lahko bil nekoliko boljši, sploh na rdečem koncu, a pri normalnem delu to ni opazno, saj so barve drugače dobro uravnotežene. Kontrast je prijetno presenetil, čeprav je slika nekoliko temnejša. Sama slika je jasna in ostra, le pri zelo temnih scenah v filmih in igrah se temne barve zlijejo.

Videz XA7-19i je robusten in prijetno oblikovan monitor. Podnožje na prvi pogled ne deluje najbolj stabilno, a je dovolj težko in široko, da s tem ni težav. Zaslonski meniji so sicer fino rešeni, a nekoliko kompilcirani za uporabo, tako da se bodo začetniki malce lovili.

Komu je namenjen? Edini, ki bi jih ta monitor lahko razočaral, so zahtevni grafični oblikovalci, ki pa tako ali tako ne bodo posegali po monitorjih v tem cenovnem razredu. Glede na to, da se dobro obnese pri vsaki obliki dela in zabave, ga lahko mirno priporočamo vsem ostalim uporabnikom.

PODROBNOSTI

Diagonala	19 palcev
Nativna ločljivost	1280x1024
Velikost pike	0,294mm
Kontrast	700:1
Svetilnost	250cd/m2
Odzivni čas	8ms
Možnosti priklopa	VGA, DVI-D
Dodatno	Nič

80% **PCF pravi...** "Xerox očitno obvlada še veliko več, kot le izdelavo fotokopirnih strojev in tiskalnikov..."

Xerox XL775D

Cena 64.500 SIT **Na spletu** www.xerox.com **Testiranje omogočil** FMC, 01 520 59 80

Vredno ogleda PCFormat

Kvaliteta slike in specifikacije Drugi Xeroxov monitor na testu se je prav tako dobro obnesel. Slika je enakomerno osvetljena, jasna in ostra, a se je za pravo ostrino potrebno malce poigrati z nastavitvami. Tudi ta monitor je bolj temne sorte in znajo biti močno temne scene v filmih in igrah nekoliko slabše vidne, a ne do take mere, da bi bilo res moteče. Kljub temu, da gre za 16ms monitor, se lahko mirno primerja z 12ms modeli.

Videz Pri Xeroxu so se pri izdelavi res potrudili, saj je monitor izdelan iz kvalitetnih materialov, je robusten in vizualno privlačen. Moteče je edino to, da ga je težko vrteti, ker je napajalni kabel na poti, kar ni najbolj posrečena ideja. Tudi zaslonski meniji bi lahko bili nekoliko bolj prijazni do uporabnika, so pa drugače dobro zasnovani.

Komu je namenjen? Katerikoli Xeroxov monitor bo dostojen okras vsake delovne sobe in pisarne, z njim pa bodo zadovoljni tudi igralci in ljubitelji filmov – če slednji niso ravno ternačni.

PODROBNOSTI

Diagonala	17 palcev
Nativna ločljivost	1280x1024
Velikost pike	0,264mm
Kontrast	450:1
Svetilnost	260cd/m2
Odzivni čas	16ms
Možnosti priklopa	VGA, DVI-D
Dodatno	Nič

81% **PCF pravi...** "Ob Xeroxovih izdelkih se marsikateremu proizvajalcu verjetno že tresejo hlače."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

	Belinea 10 19 02	Dell 2405FPW	e-yama 17JN1-S	Fujitsu-Siemens ScenicView P19-2	Fujitsu-Siemens ScenicView P20-2	GNR TS2000	Hyundai ImageQuest Q17+
	72%	90%	75%	80%	82%	80%	80%
Cena	82.900 SIT	229.900 SIT	58.900 SIT	133.500 SIT	198.050 SIT	168.900 SIT	99.900 SIT
Diagonala	19 palcev	24 palcev	17 palcev	19 palcev	20 palcev	20,1 palca	17 palcev
Nativna ločljivost	1280x1024	1920x1200	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1280x1024
Velikost pike	0,294mm	0,270mm	0,264mm	0,294mm	0,250mm	0,255mm	0,264
Kontrast	500:1	1000:1	350:1	1000:1	700:1	700:1	500:1
Svetilnost	250cd/m2	500cd/m2	350cd/m2	280cd/m2	300cd/m2	250cd/m2	350cd/m2
Odzivni čas	16ms	16ms	14ms	13ms	16ms	25ms	12ms
Priklop	VGA	VGA, DVI-D, S-Video, komponentni video	VGA	VGA, DVI-D	VGA, DVI-D	VGA, DVI-D	VGA, DVI-D
Dodatno	Vgrajeni zvočniki	Vozlišče USB, čitalec kartic 9v1	Vgrajeni zvočniki	Vgrajeni zvočniki	Vgrajeni zvočniki	Vgrajeni zvočniki	Vgrajeni zvočniki, vozlišče USB

	Iiyama ProLite E435S	NEC SpectraView 1980	Neovo M-17	Neovo MX-19AV	Philips 170X5	Philips 190X5	Prestigio P179
	76%	92%	84%	76%	84%	85%	73%
Cena	77.99 SIT	349.900 SIT	72.990 SIT	154.990 SIT	81.230 SIT	110.650 SIT	67.500 SIT
Diagonala	17 palcev	19 palcev	17 palcev	19 palcev	17 palcev	19 palcev	17 palcev
Nativna ločljivost	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Velikost pike	0,264mm	0,294mm	0,264mm	0,294mm	0,264mm	0,294mm	0,264mm
Kontrast	350:1	500:1	400:1	500:1	450:1	500:1	400:1
Svetilnost	350cd/m2	270cd/m2	300cd/m2	250cd/m2	260cd/m2	250cd/m2	300cd/m2
Odzivni čas	10ms	25ms	16ms	12ms	16ms	12ms	16ms
Priklop	VGA, DVI-D	VGA, DVI-D, DVI-I	VGA, DVI-D	VGA, DVI-D, S-Video	VGA	VGA	VGA
Dodatno	Vgrajeni zvočniki	Ščitnik za zaslon	Vgrajeni zvočniki	TV tuner, vgrajeni zvočniki	Vgrajeni zvočniki	Vgrajeni zvočniki	TV tuner, vgrajeni zvočniki

	Prestigio P198	Samsung Syncmaster 720T	Samsung Syncmaster 913N	Sony SDM-HS75P	Sony SDM-S204EH	Xerox XA7-19i	Xerox XL775D
PCF Razsodba	70%	83%	85%	90%	67%	80%	81%
Cena	86.800 SIT	93.480 SIT	111.480 SIT	126.900 SIT	239.900 SIT	100.900 SIT	64.500 SIT
Diagonala	19 palcev	17 palcev	19 palcev	17 palcev	20,1 palca	19 palcev	17 palcev
Nativna ločljivost	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1280x1024	1280x1024
Velikost pike	0,264mm	0,264mm	0,294mm	0,264mm	0,255mm	0,294mm	0,264mm
Kontrast	600:1	1000:1	800:1	600:1	500:1	700:1	450:1
Svetlinost	250cd/m2	270cd/m2	300cd/m2	400cd/m2	250cd/m2	250cd/m2	260cd/m2
Odzivni čas	16ms	25ms	8ms	8ms	24ms	8ms	16ms
Priklop	VGA	VGA, DVI-D	VGA, DVI-D	VGA, DVI-D	VGA, DVI-D	VGA, DVI-D	VGA, DVI-D

PCF Razsodba

Monitorji so oprema, ki jo je najteže ocenjevati, ker je sama kvaliteta slike popolnoma subjektivna. Tisti, ki jih pogosto pestijo glavoboli ali migrene, bodo prav srečni, če jim bo uspelo dobiti monitor, ki nima kot britev ostre slike in ni ravno svetel. Igralci se bodo navduševali nad hitro odzivnimi zasloni, pisarniški delavci bodo zadovoljni, če bodo pisave jasno vidne, grafični oblikovalci pa so često posebna skupina, ki jo zanima izključno barvni razpon. Dell, NEC in Sony so nas na tem testu najbolj navdušili, prvi zaradi odlične slike, samih dimenzij, možnosti uporabe in dodatkov, drugi zaradi barvnega razpona, tretji pa zaradi oblike in ostrine slike. Vam pa polagamo na dušo naslednje: ko kupujete monitor, pograbite prodajalca, ga pripravite do tega, da vam monitor priklopi, sedite pred zaslon in sami ugotovite, kakšna slika vam odgovarja. Samo tako boste lahko zatrdno prepričani, da ste svoj denar odšteli za napravo, ki vam je pisana na kožo.

Aprilska potegavščina??? www.teal.si

info@teal.si - dnevno ažurirano!

Ne!!! Po simbolični ceni 10 sit lahko kupite digitalni fotoaparat BENQ C25

* ponudba velja samo za prvih dvajset kupcev kompletal

HP PSC 1215 barvni tiskalnik skener kopirec 20.490

Prodaja na položnice in trajnik

NA DO 24 OBROKOV - DO 2X 250.000 SIT!*

Sistem Dom Kredit, GA-Kredit Banka Celje, Summit

Potrebujete samo osebni dokument, bančno kartico in davčno številko

* velja za zaključal

Optima 3000+ LCD+PSC
matična p. Gigabyte K8NS nForce3,AGP,SATA,sb 8+1,LAN
procesor AMD Sempron 3000+
pomnilnik 512Mb DDR 3200
trdi disk WD 160Gb 7200
grafika ATI Radeon 9250 128Mb
DVD +/- RW pekač NEC 16x
MidiTower ohišje z 300W nap.
tipkovnica in optična miška
17" LCD monitor Proview
tiskalnik ink. HP PSC 1215
(barvni tiskalnik, scener, kopirec)
189.990

Za prvih 20 kupcev doplačilo 10 sit!
digitalen fotoaparat BENQ C25
3,2M pik (2,1) max 2048x1536
Zoom digitalen 4x
1,5" TFT LCD barvni
USB, LiIon baterija
SD reader
19.990

ProView 713 17" LCD zaslon 1280x1024 kontrast 450:1 svetlost 260 cd/m2 odziv. 16ms 49.990

Neovo F-417 17" LCD zaslon 1280x1024 kontrast 430:1 svetlost 250 cd/m2 odziv. 16ms 59.990

Neovo M17 17" LCD zaslon BM, USB hub, zvočniki kontrast 400:1 svetlost 300 cd/m2 odziv. 16ms 72.990

Samsung 710V 17" LCD zaslon 1280x1024 kontrast 450:1 svetlost 280 cd/m2 odziv. 16ms 56.990

Samsung 913N 19" LCD zaslon 1280x1024 kontrast 700:1 svetlost 300 cd/m2 odziv 8ms + darilo! 92.990

HP nc9020 15" zaslon 1024x768 Intel Celeron M 350 256Mb DDR spomina 40Gb trdi disk combo DVD/CD-RW int. grafika 0-64Mb modem, mreža, FreeDos 179.990

Optima 2800+ matična p. Asrock K7AV+ VIA KT400,sb 8+1,LAN,no AGP 8x procesor AMD Sempron 2800+ 512Mb DDR 3200 spomina trdi disk WD 160Gb 7200 ATI Radeon 9550 128Mb pekač CD-RW 52x ohišje s 300W napajalnikom tipkovnica in optična miška garancija 24 mesecev 99.990

Optima64 2800 GT matična p. Gigabyte K8NS nForce3,AGP,SATA,sb 8+1,LAN procesor AMD Athlon64 2800+ 512Mb DDR s hladilnikom trdi disk WD 160Gb 7200 Geforce 6600GT 128Mb AGP DVD RW pekač NEC 3520 16x ohišje z 300W napajalnikom tipkovnica in optična miška garancija 24 mesecev 149.990

Master64 3200 GT matična p. Gigabyte K8NF-9 nForce4,PCI-E,SATA,sb 8+1,LAN procesor AMD Athlon64 3200+ 512Mb DDR s hladilnikom 160Gb SATA disk 8Mb cache WinFast GF 6600GT 128Mb DVD pekač NEC 3520 16x DL ohišje s filtrom nap.450/120mm tipkovnica in optična miška garancija 24 mesecev 179.990

Master64 3500 GT matična p. Gigabyte K8NF-9 nForce4,PCI-E,SATA,sb 8+1,LAN procesor AMD Athlon64 3500+ 1024Mb DDR s hladilnikom 160Gb SATA disk 8Mb cache WinFast GF 6600GT 128Mb DVD pekač NEC 3520 16x DL ohišje s filtrom nap.450/120mm tipkovnica in optična miška garancija 24 mesecev 209.990

Doplačilo za AMD Athlon64 3000+ 8.990 sit!

Vse cene veljajo za gotovino in vsebujejo DDV! Doplačilo za Windows XP Home 24.990, XP PRO 38.990 sit, antivirusni program Panda 4 990 sit!

Teal d.o.o., Laško, Kidričeva ul. 5, tel. (03) 734 00 70, fax (03) 734 33 88, PE Celje, Smrekarjeva 1, Nova vas, tel. (03) 428 43 43

BREZPLAČEN DENAR!

IZJEMNA 16-STRANSKA PRILOGA

Več na www.fhmslo.net

Hero

Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

Filmu režiserja Zhanga Yimouja spremlja zasluženi sloves. *Hero (Ying xiong)* je s proračunom, večjim od 20 milijonov dolarjev, najdražji kitajski film vseh časov, v svoji domovini pa je po gledanosti prekosil celo *Titanic*. Skoraj dve leti po kitajski izdaji (2002), nominaciji za oskarja za najboljši tuji film in posredovanju Quentina Tarantina, pa je *Hero* dosegel tudi filmska platna zahodne civilizacije.

V 3. stoletju pred našim štetjem je bila Kitajska razdeljena na sedem kraljestev, ki so se nenehno vojskovala za prevlado. Kralj Qina (Chen Daoming) sanja o tem, da bi razdrobljena kraljestva združil pod svojo oblastjo, hkrati pa živi v strahu pred tremi mojstrskimi ubijalci – Broken Sword (Tony Leung), Flying Snow (Maggie Cheung) in Sky (Donnie Yen). Ko se pred njim pojavi skrivnostni bojevnik Nameless (Jet Li), ki trdi, da je pokončal njegove največje nasprotnike, mu kralj dovoli vstop palačo, da bi slišal njegovo zgodbo. Resnica pa morda ni taka, kot jo skuša prikazati...

Naj povemo, da vse, kar ste slišali o neverjetni lepoti *Hero*, drži kot pribito: v samem centru filma namreč ni zgodba, temveč samo gibanje, barve in glasba. *Hero* je vizualna fantazija, ki uporablja barve kot ključne elemente zgodbe po zgledu Kurosawinega *Rashomona*: vsaka različica dogodkov je prikazana v različni barvi od bele, rdeče, modre, zelene in črne. Če bi *Hero* preprosto označili za še enega v dolgi vrsti filmov s poudarkom na borilnih veščinah, bi storili hudo krivico njegovi osupljivi lepoti, baletni koreografiji in filozofski teži. Kljub poigravanju s težkimi vprašanji nacionalizma, junaštva, odgovornosti in časti, pa je *Hero* tudi napeta pustolovska zgodba, ki jo bodo cenili tako ljubitelji akcije kot ljubitelji umetnosti. Ne zamudite.

Ocena
Film ●●●●●
Disk ●●●●○

Finding Neverland

Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

Naj že na začetku razbijemo iluzije morebitnih cinikov: *Finding Neverland* ni film o sodnih tegobah Michaela Jacksona... temveč pripoved o J.M. Barrieju, dramatiku, ki je vdahnil življenje enemu izmed najbolj priljubljenih likov otroške literature – Petru Panu. S tem nikakor ne mislimo reči, da gre še za eno dolgočasno biografijo, nasprotno – zgodba njegovega življenja je na trenutke prav tako magična kot zgodba o dečku, ki ni hotel odrasti.

Finding Neverland je redka filmska izkušnja, ki ji uspe zadeti pravo razmerje med sentimentalnostjo in nostalgijo; je ganljiva, ne da bi bila hkrati tudi osladna. Temu dodajte še kopico izvrstno odigranih vlog prvorazrednih igralcev (Johnny Depp, Kate Winslet, Julie Christie) in vero v moč domišljije, ki je glavna tema filma, in jasno bo, da je *Finding Neverland* film z velikim srcem.

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●○○

Sky Captain And The World Of Tomorrow

Regija 2 Paramount Home Entertainment

***Sky Captain* v marsičem** spominja na pustolovščine starega kova, kot sta bili *Flash Gordon* in *Indiana Jones*: novinarka Polly Perkins (Gwyneth Paltrow) raziskuje izginotja številnih znanstvenikov, pri tem pa ji pomaga neustrašni Sky Captain (Jude Law). Njun lov ju pripelje na sled zlobnega dr. Totenkopfa in njegovega apokaliptičnega načrta...

Filmi so kot ženske: njihov videz je sicer pomemben, a še zdaleč ni vse. *Sky Captain* je znanstvenofantastični spektakel, ki vzdušje filmov noir meša s stripovskim, izprane barve pa mu dajejo avtentičen in zastarel videz. Da gre za svojevrsten tehnološki dosežek, pove že dejstvo, da so ga skoraj v celoti posneli s pomočjo računalniške animacije, igralci pa so nastopali pred modrim zaslonom in se pri tem morali zanašati zgolj na lastno domišljijo. Na splošno nismo zagovorniki stila pred vsebino, a je *Sky Captain* v svojem poklonu zgodnjim fantazijskim filmom in stripom tako prepričljiv, da smo mu pogledali skozi prste.

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●●○

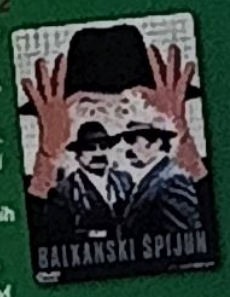
DVDKotiček

Alien vs. Predator
Regija 2

Kadar film poskuša združiti dve ločeni franšizi v eno samo zgodbo, je to praviloma znak, da je vsaki seriji zmanjkalo idej. Čeprav koncept dveh filmskih pošasti, ki se spopadeta v ultimativni bitki, do zdaj še ni obrodil nobenih zvezdniških rezultatov, je lahko včasih celo zabaven, kar dokazuje *Freddy Vs. Jason*. *AVP* ni nič drugega kot visoko-proračunska različica *Celebrity Deatmatch*, v katerem se ekipa neznanih igralcev znajde sredi vojne med Alieni in Predatorji, briljantnimi ubijalci iz drugih, boljših filmov. V žanru "Versus" je na trenutke bolj grozljiv celo *Kramer Vs. Kramer*. Game over? Srčno upamo.

●○○○○

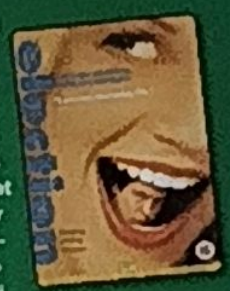
Balkanski Špijun Regija 2



Črna komedija Dušana Kovačevića o politični obsedenosti Ilije Čvorovića (nepozabni Danilo "Bata" Stojković), ki ga "informativni" razgovor na policiji pahne v bolezensko paranojo. Žrtev njegove ideološke obsedenosti je podnajemnik, za katerega je Ilija prepričan, da je vohun imperialističnih sil in sovražnik komunistične Jugoslavije. Da bi ga razkrinkal, ga prične zasledovati in zbirati dokaze o njegovi "zločinski" dejavnosti, pri tem pa nezavedno postane instrument totalitarne oblasti. Resnična mojstrovina jugoslovanskega filma, ob kateri se boste zagotovljeno zabavali tudi po desetem ogledu.

●●●●●

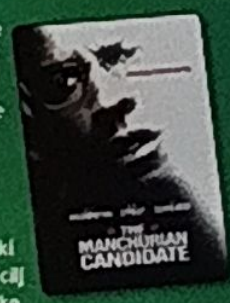
Election Regija 2



Kdo se še spomni Ferrisa Buellerja? Pred davnimi časi je Matthew Broderick v klasični najstniški komediji *Ferris Bueller's Day Off* zaigral navihanega srednješolca, ki je špricał pouk. *Election* je film, ki ga ponovno spravi v šolo, le da se tokrat znajde na drugi strani šolske klopi, v vlogi učitelja, ki poskuša preveč ambiciozno kandidatko za predsednico dijakov (Reese Whiterspoon) naučiti pomembne lekcije, da v življenju ne moreš zmeraj zmagati. Inteligentna in ostra komedija, ki vas bo spomnila, da so pravila igre postavljena že v srednji šoli in da sistem zmeraj zmaga.

●●●●◐

The Manchurian Candidate
Regija 2



Spolirana predelava istoimenske filmske klasike iz leta 1962 pod budnim režiserskim očesom Jonathana Demmeja (*The Silence of the Lambs*, *Philadelphia*) po pravilih sploh ne bi smela biti tako dobra, kot dejansko je. V novi različici igra Denzel Washington veterana zalivske vojne, ki odkrije zloveščo zaroto, katere cilj je prevzem nadzora nad ameriško vlado. *The Manchurian Candidate* ostaja zvesta temi originalnega filma, ki pa jo primerno posodobi in brezkompromisno postavi v svet, v katerem se je odgovor na nevarnost terorizma popolnoma izrodil.

●●●●○

Spletne strani

POHAJKOVANJE PO SVETU SPLETNIH STRANI

Še vedno iščete popoln iskalnik? Mi tudi...

Odisejada še ni končana

Bitka za iskanje postaja vse intenzivnejša, saj MSN priliva olja na ogenj

V sakodnevna uporaba strani kot so Google, Altavista ali Yahoo ni opravilo, o katerem bi veliko razmišljali.

Zamislite si naslednje – najti želite stran, ki ste jo pred nekaj dnevi videli, pa bi jo zdaj želeli pokazati prijateljem; na primer stran s plešočimi limonami in eksplozivnimi klobuki. Zato odprete vaš najljubši iskalnik in vnesete iskalni niz "plešoče limone eksplozivni klobuki", preskočite prvih nekaj propagandnih povezav do online trgovin, ki prodajajo plešoče klobuke in eksplozivne limone, in kliknete na želeno povezavo.

Tako nedolžna opravila sploh ne izdajajo, da vodilni iskalniki nekje v ozadju bijejo krvav boj za vašo iskalno pozornost. Google je oznanil, da je imel 1,3 milijarde dolarjev prihodka, 101 odstotek več kot leto poprej, Yahooju pa prav tako ne gre

Tigrov IP

ROCKY IS BACK

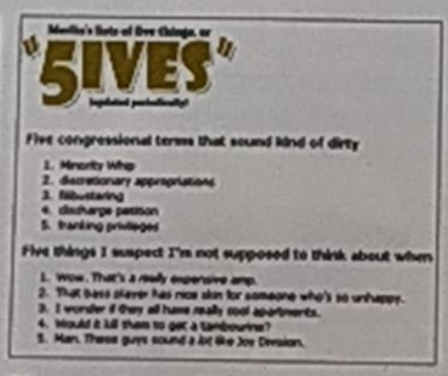
Čisto mogoče je, da imate že zdaj polno kapo stalne degradacije komedije v oddaji *Oprostite, prosim*, katere ustvarjalci so očitno prepričani, da je stalno napadanje nič hudega slutečih mimoidočih smešno. Ko bi le bili naši pisci komedij tako domiselni kot ta skrivnostni Italijan...

Nedolžne potegavščine na cestah (če odmislimo dve ukradeni pijači v McDonaldsu) so blazno zabavne, norca pa se dela iz glavne teme iz filma *Rocky*. Rocky is Back je posnetek anonimnega zvezdnika, ki trenira po ulicah in parkih italijanskega mesta.

Fant plava v ribniku, udriha po pršutu in mesu v hladilnici mesarije ter teče po pomičnih trakih v veleblagovnici. Vse skupaj je strahotno zabavno in dejansko spominja na dramatične scene iz samega filma.

Vsi bodoči boksarji, ki se želite podati po poti italijanskega žrebca, si oglejte, kako se trenira na...

www.marok.org/arte/mix/rocky_is_back.swf



Kup zabavnih seznamov

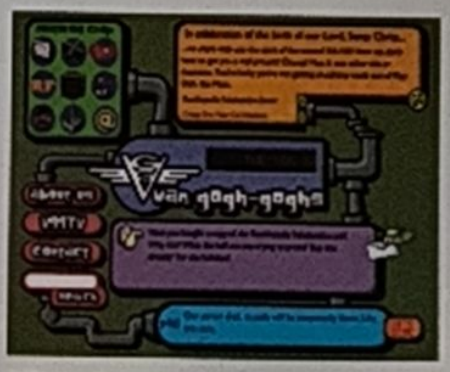
MERLIN'S LISTS OF FIVE THINGS

Od propada Brunching Shuttlecocks na spletu praktično ni mogoče najti komičnih seznamov česarkoli. Nekaj spletnih strani je poskušalo oživiti to unikatno umetnost in so tudi doživele svojih 15 minut slave na račun nekaj posredovanih povezav, a so v rekordnem času tudi pogorele. Petice Merlina Manna pa živijo že kaj nekaj časa in ne kažejo prav nobenih znakov odmiranja.

Ideja je enostavna – gre za seznarne petih stvari. Slabo spisani komični teksti večinoma spominjajo na preveč podrobne manifeste in spodobno pisanje nadomestijo s kakšno finto. Mann tega ne potrebuje, saj ima neverjeten smisel za humor in jezik ter seveda neverjeten občutek za čas.

Med seznami boste našli naslove, kot so "Pet mojih idej iz časa, ko sem imel 14 let" in "Pet idej, ki mi verjetno ne bi smele past v glavo, ko poslušam zasedbe z mastnimi lasmi, ki zvenijo kot Joy Division".

www.Sives.com



Hitra hrana

HOW TO EAT ROCKS

Van Gogh-Goghs je skupina komikov, ki na spletu objavlja na videz neskončno serijo zabavnih izpadov, ki bodo osrečili obe vaši očesi. Tokrat bi pa radi vaše optične živce usmerili proti vodiču za začetnike v užvanju kamnov.

How To Eat Rocks je enostaven, do uporabnika prijazen vodič po žvečenju kamnov, ki prekaša prav vse geološko navdahnjene recepte na spletu. V vodiču boste našli nujne informacije, kot je "začnite z majhnimi", torej na plaži, kjer so kamni majhni in gladki, da ne boste delali klasičnih začetniških napak, ki vas lahko odvrnejo od teh gurmanskih užitkov.

Vodič vključuje tudi zdravstvene nasvete, saj vas opominja, da kamne pred jedjo operete, saj "si živali na njih pogosto obrišejo noge", in kamni komaj po umivanju dobijo pravi okus. Kaj torej še čakate? Oblecite si pumparice, se odpravite na prvo plažo in priredite piknik.

www.vgg.com/tp/tp_030801_eatrocks.html

Umor na klik

HITMAN PROFESSIONAL KILLINGS

Končno se je pojavila spletna stran, ki obljublja "trajno rešitev običajnih problemov". Hitman je prva polno funkcionalna spletna agencija, preko katere lahko zaključite svoje ljubljene, ne da bi morali kam telefonirati ali zadevo opraviti sami.

Za konkurenčnih 50.000 dolarjev po glavi (plus stroški) bo žrtev eliminirana s pištolo kalibra .22 z dušilcem, in sicer z nabojem z votlo konico, da bo eliminacija zagotovljeno uspešna. Seveda je poskrbljeno tudi za varnost, saj orožja ni mogoče izslediti, uporabljeno pa je vedno samo enkrat.

25.000 dolarjev je potrebno plačati vnaprej, kot polog, drugo polovico pa plačate, ko je umor izvršen. Tisti, ki ne plačajo druge polovice zneska, bodo prejeli drugi umor brezplačno. Vsi tisti, ki vas morebiti skrbijo etične plati tega početja, bodite pomirjeni, saj "Hitman ni kruta organizacija. Nobena od metod ni bila testirana na živalih". To nas pomirja. OK, kje je torej tista polica življenjskega zavarovanja?

http://hitman.us/

slabo, saj je njegov delež internetnih iskanj do konca leta 2004 poskočil na 27 odstotkov (Google si lasti precej večji, 47-odstotni del te pogače). Zdaj pa je tudi Microsoft napovedal, da se bo priključil iskalni igri, zato bo naslednje leto ta trg samo še večji in bolj nevaren.

Microsoftov neuspel poskus zaroke z Googlom pomeni, da bo moral ta gigant dejansko izpolniti svoje visokoleteče obljube z novo generacijo MSN Searcha, ki ga je predstavil v začetku februarja. Zaenkrat ima Microsoft, na račun partnerstva z Yahoojem, podlago, ki jo je potreboval, da se je lahko začel poigravati z lastnimi idejami. Yusaf Mehdi iz Microsofta je za C-Net povedal, da Google ne more več dohajati razvoja tehnologije iskanja slik in novic, saj so njegove izboljšave še vedno v fazi beta.

Seveda je tudi MSN Search še vedno beta, a ima že integrirano lokalno iskanje, iskanje po lastni storitvi Encarta in že znano "namizno iskanje", zato bo vsekakor resen tekmec.

Zaradi vsega naštetega so manjši iskalniki, kot je Ice Rocket, skoraj zapisani pogubi, saj bodo trgu očitno zavladali tisti z najdebelejšimi denarnicami, ki bodo lahko odšteli gore denarja tudi za najmanjše inovacije. Samo čas pa bo povedal, kdo bo zmagovalec v tej dirki. **PCF**

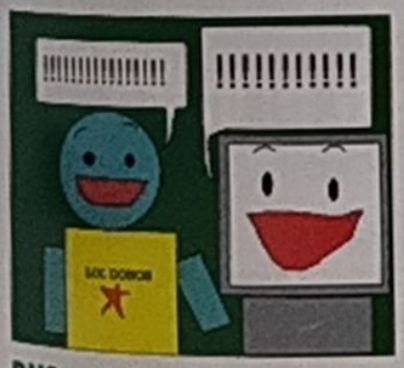
Avtorska patrulja

Ali plačujete za gledanje reklam? Uredništvo *PCF* je še korak bliže anevrizmu

Avtorska patrulja ima veliko prijateljev, naši najboljši prijatelji pa so člani Velike četverice glasbene industrije. Mnoga leta določanja cen, ropanja potrošnikov in avtorjev ter vseobsegajoče sovraštvo do glasbe so zagotovila, da so kljub upadu prodaje po svetu CD-ji vedno slabše kvalitete. In seveda vemo, da tem fantom niti najmanj ni všeč, če si ljudje po svetu izmenjujejo stvari, za katere so že plačali.

Neverjetno pa je, da vi, ki sedite za svojim računalnikom, že imate dostop do brezplačne glasbe teh podjetij – legitimno in že kar nekaj časa. Spletne strani, kot sta AOL Music ali Yahoojev Launch ponujajo pretočne glasbene videe, ne da bi gledalci za ogled morali plačati en sam tolar. Zato ker, eee, založbe glasbene videe posnamejo kot reklame, da bi (uspešno) pospešile prodajo skladb. Iz nekega čudnega razloga pa to več ni tako.

Universal je že napovedal, da bo kmalu začel zaračunavati za pretakanje glasbenih videov, in je večjim dobaviteljem že poslal opozorilna sporočila. Ostali trije založniki tudi ne bodo več čakali (Velika četverica deluje skupinsko, kot že samo ime pove). Seveda se je Microsoft odzval kot pohleven kuža in takoj pristal, da bo plačal za uporabo videov na strani MSN Music. Očitno si res blazno želi, da bi založniki pristali na to, da bi se glasba preko spleta izdajala izključno v Microsoftovem formatu WMA. Drugi še vedno razmišljajo o tem, kako naj reagirajo, saj so očitno čisto zmedeni, da bodo morali plačevati za predvajanje reklam drugih podjetij na lastnih straneh. In seveda Universal grozi, da bo prenehal oglaševati na straneh, ki se ne bodo uklonile njegovi najnovejši pogruntavščini. Stroške pa boste seveda krili vi, potrošniki. A ste mislili, da bo kdo plačeval namesto vas?



DNS za tehnofobe
TMBG37 GOES TO THE MARKET

Razlaga delovanja DNS zna biti zelo kompliciran. Določeni ljudje so preprosto preveč neumni in ne razumejo niti najbolj osnovnih stvari – še huje, ne vedo niti, kaj kratica sploh pomeni. Idioti! Kratica pomeni Direktorij... Nabodenega... Svizca. Tako.

Za vse kretene tam zunaj ta enostaven spletni strip vse skupaj pojasni na enostaven način, primeren za vso družino. Podnaslov stripa je "ali – DNS za j**ne idiote in ljudi, ki ljubijo stripe, narisane v *MS Paintu*", njegova naloga pa je, da vam po korakih pojasni podrobnosti procesa, skozi katerega gre računalnik med iskanjem spletne strani. Še dobro, da je izrazje malce bolj prijazno.

V tem primeru prijazen proces DNS pomaga odkriti spletni sex shop. Z liki, kot sta Mister Nameserver in ns1.bunghole.org je učenje zabavno! Verjetno je odveč opomba, da strip ni primeren za občutljive na jezik...

http://brain.cx/DNS-HOWTO/index.html

Naslednji mesec PCFormat

V PRODAJI 1. JUNIJA

SILA Z VAMI... in vašim PC-jem

PLUS MATRIX ONLINE, SUPERTEST VSEGA, KOMUNIKACIJA S PC-JEM...

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

BREZPLAČNA PRILOGA
vse o tiskalnikih

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli
knjigo *100 novih računalniških zvijač* založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 1

Naročila sprejemamo
24 ur na dan
MODRA ŠTEVILKA
080 23 13

Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave

Mraz vs. titov

Izziv meseca: USODA

Lahko bi ta tekst izpadel grozljivo filozofsko, a ker danes res nisem take volje, da bi se poglabljal v dejstvo, da mi je crknila želvica, samo zato, ker se mi je ob nerodnem trenutku odvezal čevelj... hej, čakajte malo, želja po globokih razglabljanjih se vrača... ji že maham... je že tu, hura, pogrešal sem jo.

Torej, začelo se je z lakoto moje Majdice. Majdica je želvica vrste kajpavernus nekajmalis, kar za tale opis niti ni tako pomembno kot fizično stanje njenega želodca, ki je bilo slabo. Nekdo jo je pozabil nahraniti zadnjih... ponedeljek, torek, sreda, četrt... nekaj dni, zaradi česar se je živalca lotila okrasnih listov v svojem akvateratiju. Tisti listi so me stali celo bogastvo, zato je bilo treba nekaj urgentno ukreniti. Po dveh dneh tuhtanja, igranja *Football Managerja 2005* in zgražanja, da se stvari nočejo rešiti same od sebe, sem le potegnil na plan genialno rešitev problema – treba bo kupiti hrano za Majdico.

Usoda poseže v življenje želve prvič: avto ni vžgal. Po mojih izračunih bi moralo biti bencina vsaj še za sedem kilometrov in pol, tako da res ne vem, kaj je bilo z njim. Logična posledica je bil lov za avtobusom. Na srečo do postaje nimam daleč, tako da sem kmalu surfal skozi mesto. Surfanje je en čisto moj šport, katerega pravila so zelo enostavna: na avtobusu lokalnega značaja si poiščeš najbolj prostorno stojišče in se med vožnjo ne držiš za nobeno držalo. Preprosto – surfaš. Zveni enostavno, ampak pri ostrih zavojih kmalu začneš padati na sopotnike kot pavijan, ki se je preveč najedel makovih semen. Hec. Zmagaš v primeru, da do končne postaje niti enkrat ne padeš z avtobusa, glavna nagrada pa je pivo v najbližji gostilni.

Usoda poseže v življenje želve drugič: natakarica, ki mi je prinesla trofejo, je bila strašno simpatična, tako da sem se odločil dvigniti nagrado vnaprej še za surfanje proti domu. Med praznjenjem tretjega piva (nagrada za zmago v skupnem seštevku sezone) sem razmišljal, kako kruta je usoda, da ni naredila želv, odpornih na lakoto. Potem ko sva se v trgovini s hrano za male živalce s prodajalcem končno sporazumela, kako veliko/majhno želvico imam, sem prvič glede celotne zadeve dobil slab občutek. Morda Majdica nima več veliko časa.

Usoda poseže v življenje želve tretjič: med šprintom za avtobusom, ki se je pripravljal, da zapusti postajo, sem s kotičkom očesa opazil, da imam odvezan čevelj. Ker nisem adrenalinski športnik, ki bi dnevno tvegal svoje življenje za višje cilje, sem se odločil za varno varianto in se ustavil, da bi rešil situacijo s čevljem, kar pa je bilo dovolj, da sem zamudil avtobus. Med čakanjem na naslednjega sem pojedel nekaj posušenih bolh iz škatlice s hrano za želve – Majdica je vedno rada delila stvari.

Ko sem končno prisurfal do doma z zadnjim avtobusom, je bilo žal že prepozno. Šlo je za stvar minut, saj je bila želvica še topla, ko sem jo našel negibno na dnu bazenčka. Prekleta usoda, naslednjič raje vzemi mene.

Videz Kosmate roke, razredčeni zobje

Barva Večinoma temno rjava

Najdišče Vseprisotna, pojavi se takrat, ko bi bilo najmanj treba

Namen Urejanje življenja posameznikov

72% **Mraz pravi...** "Vleče naše nitke in nas usmerja proti končnemu cilju, ki je znan samo njej"

IZZOVITE MRAZA

Skočite na *PCF* forum in postavite Gregorju izziv, ki mu bo enkrat za vselej vzel voljo do življenja.

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformat.slo.net/forum**

Timer
Sem že rešu problem, to pa je prav carsko ko te zbudijo Led Zeppelini preden se prebudim
Manson

Odbojka
Odbojka je edini sport z žogo, kjer ne stojim in čakam, da dobim kaj v glavo.
Lizzy

Papeži letijo v nebo
Papa hat oih lieb!
Mrojci

Ogledal sem si...torej menim...[!]
Ogledav sm si filem Hitch! Rečem vam da je hitch zlo fajni filem,razlagu pa vam ne bom v čem se gre ker ste sigurn videl reklamo al pa ste si ga ogledal,če pa si ga še niste pa si ga dejte ker je izredno fajn!!!!!!!
Govori pa kako osvojiti žensko!!!
markom

Fwd >> Fwd

Barbara se spominja starih časov *PCFormata*, ko je bila še mlada deklica, ki je za metulji skakljala po travnikih.

V bistvu imam ta mesec precejšnji problem. Ta "kolumnica" je doslej namreč vedno nastajala proti koncu postavljanja revije, ko smo bili po najmanj 48 urah neprestanega dela že vsi zmešani kot kure. In ker so ta mesec ponočevanja odpadla, so odpadli tudi kurji izpadi. In ko sem si razbijala glavo, kako to zadevo rešiti in sem obujala spomine na moje dosedanje pisanje, je v moj nabiralnik kot naročeno zataval tale parček sličic.

Verjetno se še spomnite, ko sem se ob tej sliki spraševala, če so si tangice omislili moški ali ženske. Kasneje sem še nekaj časa premlevala o tem, pa nisem prišla do kakšnega pametnega zaključka, ki bi ga lahko dobro argumentirala...

... dokler nisem zagledala te slike. Mislim, da je popolnoma jasno, da so tangice moška pogruntavščina. No, pa so drugi argumentirali namesto mene. Kako fino.

Samošeto...

VELEUMNI NASVETI

Zares genialne predelave PC-ja

Kako na preprost način narediti življenje z vašim računalnikom bolj zabavno in bolj znosno...

Ja, prav dobro vemo, da je pust minil že pred nekaj meseci, ampak računalničarji žal ne hodimo toliko iz hiše, da bi to opazili. Pa tudi če bi, nas ta malenkost ne bi ustavila, da ne bi od časa do časa prav neumno našemili našega PC-ja in ga spremenili v nekaj, kar ni. Samo zato, ker lahko, smo za vas zbrali nekaj idej za predelavo računalnika, ki vam lahko služijo kot navdih ali pa samo kot nekaj, kar boste čez pol ure pozabili.
(Opozorilo: če ob tem pokvarite računalnik, ste krivi sami!)

PC JACKSON

Ta predelava, kateri kot navdih služi kralj popa, vzge še posebej dobro, če je ohišje vašega računalnika črno. Vzemite v roke čopič in ga prebarvajte v belo. Nato poiščite žago za kovino in odžagajte nekaj robov z ohišja. Če boste prišli do faze, ko boste sami sebi s solzami na robu vek rekli: "Moral bi nehati, dokler je bil računalnik še lep," ste svoje delo opravili odlično. V zadnji fazi boste odvili vse vijake na zunanji in notranji strani ohišja. Rezultat tega bosta dva zabavna učinka – računalnik bo spuščal nenaravno visoke zvoke, ko ga boste zagnali, in če se ga boste pregrobo dotaknili, bo kak del odpadel.

PIVSKI BRAT

Verjetno ste že opazili, da je pladenj, ki se pripelje iz enote CD oziroma DVD, po obliki zelo soroden držalom za pijačo v avtomobilih. So pa žal poskusi pokazali, da ni niti približno dovolj trden – dva deci kokakole v plastičnem lončku še zdrži, medtem ko pri 0,5-litrski pločevinki piva že izpusti dušo, o dodatni obremenitvi z vrečko arašidov pa raje sploh ne sanjajte. Zaradi tega je potrebno pladenj dodatno ojačati z dvema jeklenima drogovoma, ki naj tečeta ob obeh robovih pladnja. Če sami ne veste, s katere strani bi se zadeve lotili, poglejte na spletno stran www.nasedel.si/~zelo, kjer boste našli podroben načrt in pa naslov, kje lahko sestavne dele naročite.

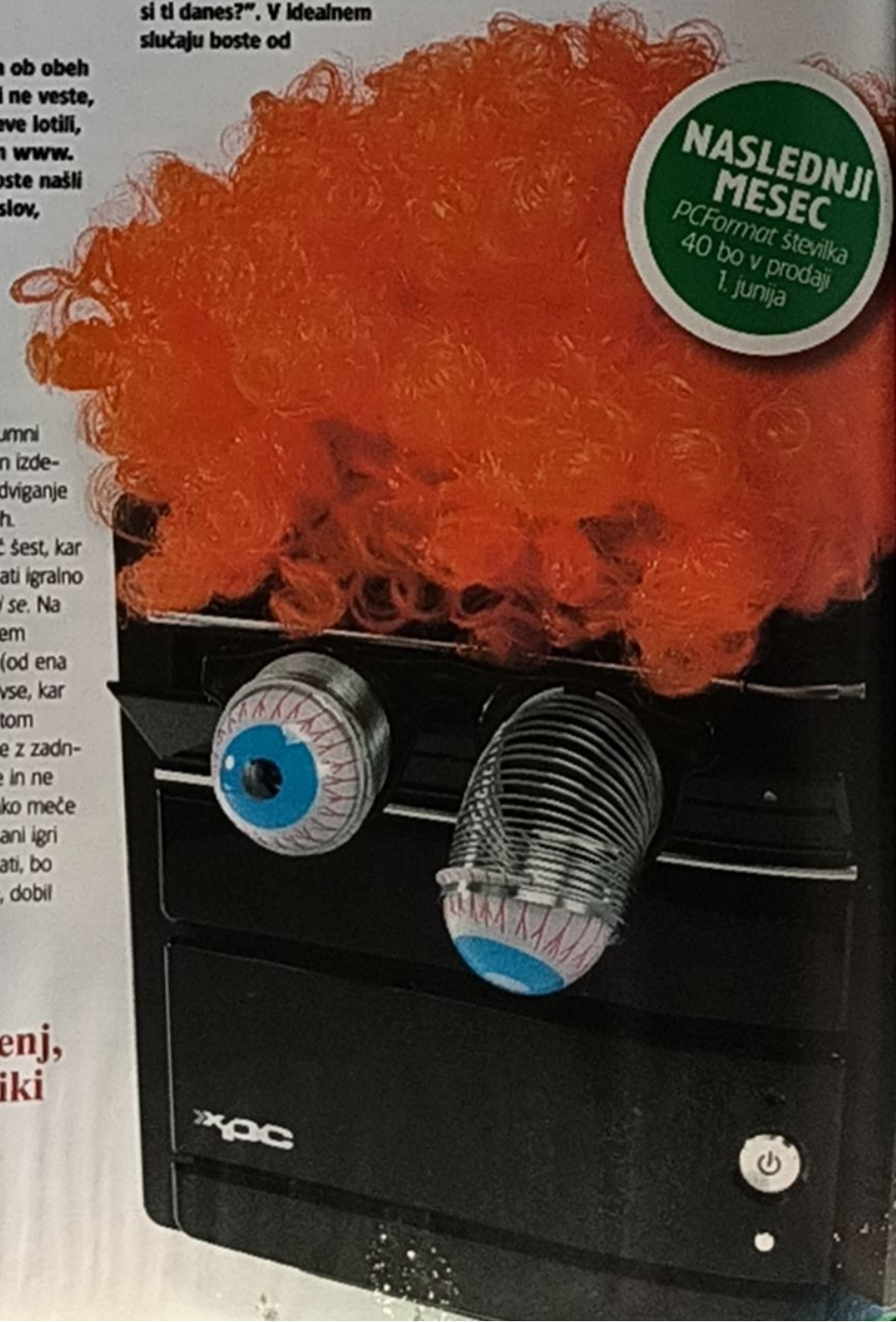
PC, NE JEZI SE

Pazljivo štetje števila ploskev opeki podobnega ohišja računalnika razkrije zanimivo lastnost, ki jo pogumni lahko izkoristijo v svoj prid in izdelajo krasen pripomoček za dviganje vzdušja na domačih zabavah. Ploskev na ohišju je namreč šest, kar je ravno prav, če želite izdelati igralno kocko za igro *Človek, ne jezi se*. Na vsako ploskev ohišja s sprejem narišite ustrezno število pik (od ena do šest) in to je pravzaprav vse, kar potrebujete. Pred prvim metom "kocke" se prepričajte, da ste z zadnjega dela potegnili vse kable in ne pozabite: kdor vrže šest, lahko meče še enkrat. Ko boste po končani igri računalnik spet skušali zagnati, bo naslov igre *Človek, ne jezi se*, dobil čisto nov pomen.

AMIGOS PER LA SIEMPRE

Bodimo odkriti, večina med nami preživi za računalnikom precej več časa kot bi bilo zdravo. Tu ne govorimo toliko o dejstvu, da so stekla naših očal že tako debela, da morajo imeti posebne nosilce, da nam ne polomijo nosu, ampak bolj o psihološki komponenti. Ker so računalniki sami po sebi hladni stroji, brez čustev (vsaj dokler ne pride *Terminator 4*), bo tale preprosta predelava naredila nekaj na tem področju. S flomastri narišite na sprednji del računalnika obraz, pri tem pa pazite, da boste zadeli izraz sočutja, hkrati pa sprašuje "in kako si ti danes?". V idealnem slučaju boste od nekod privlekli tisti pojoči adventni venec in ga prilepili na eno izmed stranic ohišja PC-ja. Zapojte kakšno pesmico z njim in nihče vas ne bo več obtoževal, da boste nekoč zaradi računalnika še znoreli.

Vemo, da ste tudi sami dobili ob koncu tega članka neskončno idej. Ne zadržujte jih zase, ampak jih objavite na našem forumu: www.pcformatslo.net/forum.



"Verjetno ste že opazili, da je pladenj, ki se pripelje iz enote DVD, po obliki zelo soroden držalom za pijačo v avtomobilih"

NASLEDNJI MESEC
PCFormat številka 40 bo v prodaji 1. junija

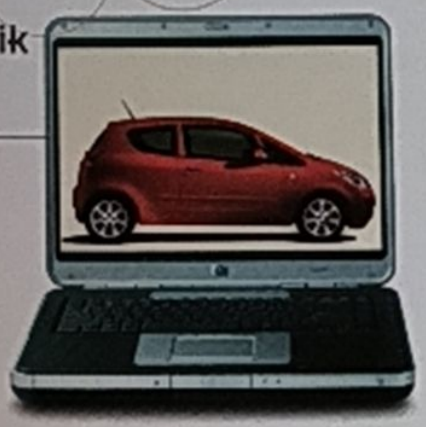
Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun

Prenosni računalnik HP
NX9105 PG693

AMD 64 Athlon

299.990 sit
12 x 24.999 sit



- procesor AMD Athlon 64 3000+
- pomnilnik 512 MB DDR
- trdi disk 60 GB, ATA 100
- grafična kartica nVidia GeForce 4 440 64MB, tv-out
- zapisovalnik DVD+RW
- 15,4" LCD zaslon 1280x800 TFT
- modem 56k, WLAN 54 Mbit, LAN10/100, USB 2.0, FireWire
- operacijski sistem Windows XP Professional - SLO
- masa 3.5 kg, garancija 1 leti

GAMERS CHOICE 2005!
19" LCD monitor SAMSUNG
913N PIVOT

99.990 sit

- ločljivost: 1280x1024; svetilnost: 300 cd/m2
- kontrast: 700:1; odzivni čas: 8 ms
- vidni kot: 160°/160°
- nastavljiv po višini, obračanje za 90°
- v sivi barvi; garancija 3 leta

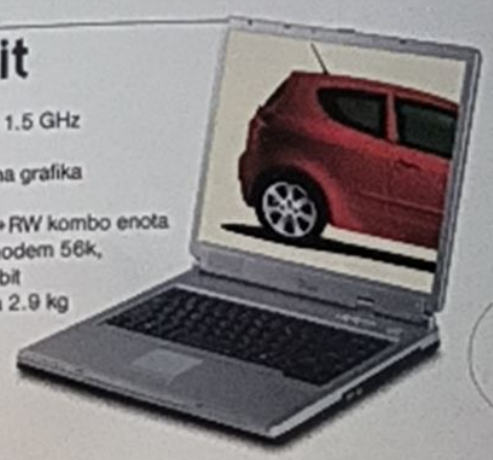
Prenosni računalnik ACER
TRAVELMATE 2304NLC

169.990 sit

- procesor Intel Celeron M 1.3 GHz, 1MB L2
- pomnilnik 256 MB DDR; trdi disk 40 GB
- integrirana grafična kartica do 64 MB
- CDRW/DVD kombo enota
- 15" LCD zaslon 1024x768 TFT XGA
- modem 56k, LAN10/100, USB 2.0
- masa 2.91 kg; garancija 2 leti

Prenosni računalnik FUJITSU SIEMENS
AMILO L7300

219.990 sit



- procesor Intel Celeron-M 1.5 GHz
- pomnilnik 256 MB DDR
- trdi disk 40 GB; integrirana grafika UniChrome Pro, 64 MB
- 15" TFT 1024x768; DVD+RW kombo enota
- WLAN 802.11 54 Mbit, modem 56k, USB 2.0, LAN 10/100 Mbit
- Windows XP Home; masa 2.9 kg
- garancija 2 leti
  darilo: torbica, miška in USB ključ 64 MB

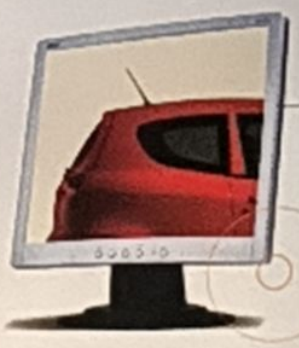
Laserski tiskalnik HP
LASERJET 1010

27.990 sit

- ločljivost tiskanja: 600 x 600 dpi
- hitrost tiskanja do 12 strani/min
- pomnilnik 8 MB
- tiskanje prve strani: 10 s
- USB vmesnik 2.0

17" LCD monitor ACER
AI1715S

59.990 sit



- ločljivost 1280*1024; odzivni čas 8 ms
- kontrast 500:1; svetilnost 300 cd/m2
- garancija 3 leta

svetovanje
Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, **tel.: 01 548 44 60**
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina / bar / CD shop:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19 / BOF, TC Supermova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, **tel.: 04 281 27 10**
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop:** pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01 / BOF, Tržaška 7, Maribor, **tel.: 02 320 75 70**

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA DOMAČA OPRAVILA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE CD DVD **www.bof.si**

www.pcplus.si

PC plus IPRIVILEGE servis

PC plus OSEBNI RAČUNALNIKI

	e-office	i-f@mily	e-m@chine	g@mer	m@gic	Dream m@chine
Procesor:	Intel® Celeron® 2.667 GHz	AMD Sempron 2600+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz	AMD Sempron 2800+	AMD Athlon XP 3100+	Intel® Pentium® 4 3.2 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4S800-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4S800-MX	Asus A7V600X	Asus K8V-X	915P7AC - 8EKRS
Pomnilnik:	256 MB DDR	256 MB DDR	512MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512MB DDR (PC3200)
Trdi disk:	80 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr
DVD pogon	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD±RW 16x	DVD±RW 16x	DVD±RW 16x
Grafika:	integrirana do 64MB + AGP	integrirana do 128MB + AGP	integrirana do 64 MB + AGP	Radeon 9600SE 128MB, DDR, DVI, VO	Radeon 9600SE 128MB,DDR,DVI,VO	Radeon X600PRO 256MB,DDR,VIVO,DVI
Zvok:	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok
Tipkovnica:	PCplus tipkovnica	PCplus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška 3D, 5 tipk, s koleščkom	miška 3D, 5 tipk, s koleščkom	optična miška, 5 tipk, s koleščkom	Optična miška 3D, 5 tipk, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki 120W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	...	—
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV kartica:	...	...	...	TV kartica, 4tuner kartic 7v1	TV kartica	TV kartica
	84.900,-	89.900,-	129.900,-	134.00,-	169.900,-	214.900,-

NEC 72VM
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250cd/m²
Zvočniki
68.900,-

NEC 1770NX
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 12ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250 cd/m²
DVI-D
črn ali bel 89.900,-

NEC 92VM
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
99.900,-

NEC 1970V
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
črn ali bel 109.900,-

NEC 1970NX
S-IPS TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250 cd/m²
DVI-D
črn ali bel 124.900,-

NEC 1970GX
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 8ms
Kontrastno razmerje: 700:1
Svetilnost: 400 cd/m²
OptiClear screen technology
DVI-D
159.900,-

NEC 2180NX
SA-SuperFine TFT
Ločljivost: 1600x1200 / 60Hz
Velikost pike: 0,27mm
Odzivni čas: 20ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250cd/m²
DVI-I, DVI-D
črn ali bel 369.900,-

PIXMA iP1000
Barvni Bubble Jet tiskalnik
Ločljivost: 4800x1200 dpi
Hitrost: Č/B do 14 strani / min
barvno do 11 strani / min
Podajalnik papirja: 100 listov
Priklop: USB
12.490,-

e-yama 17JN1
TN Wide Angle TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 300 cd/m²
58.900,-

VM PRO 513
Diamondtron NF-CRT
Max. ločlj.: 1920x1440/75Hz
Opt. ločlj.: 1600x1200/88Hz
Horiz. frekvenca: 30-117KHz
Velikost pike: 0,25mm
TCO'03
169.900,-

VM PRO 514
Diamondtron U²-CRT
Max. ločlj.: 2048x1536/88Hz
Opt. ločlj.: 1600x1200/113Hz
Horiz. frekvenca: 30-142KHz
Velikost pike: 0,24mm
USB hub, zvočniki
TCO'03
189.900,-

Belinea 10 17 25
TN panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Odzivni čas:16ms
Svetilnost: 260cd/m²
Zvočniki
59.900,-

Belinea 10 17 30/35
TN TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 13ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Zvočniki, **DVI-D**
65.900,-

Belinea 10 19 01/02
TN panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Odzivni čas:16ms
Svetilnost: 250cd/m²
Zvočniki
82.900,-

Belinea 10 19 06
Premium MVA panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Kontrastno razmerje: 700:1
Odzivni čas:25ms
Svetilnost: 250cd/m²
92.900,-

Belinea 10 19 15
Premium MVA panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Kontrastno razmerje: 700:1
Odzivni čas: 25ms
Svetilnost: 280cd/m²
Zvočniki, DVI-D
109.900,-

Notesnik PCplus Celeron M
Procesor Intel Celeron-M 1.4 GHz
LCD zaslon 15.1
Pomnilnik 256MB
Trdi disk 40GB
DVD-RW pogon
Integr. grafična kartica Intel Extreme
modem 56k, 4x USB 2.0, LAN 10/100,
VGA in TV izhod, Li-Ion baterija,
Slovenska tipkovnica
Programska oprema CyberLink DVD Solution
174.900,-

Notesnik PCplus Celeron M-X
Procesor Intel Celeron-M 1.4 GHz
LCD zaslon 15.1"
Pomnilnik 512MB,
Trdi disk 80GB, DVD-RW pogon
Integr. grafična kartica Intel Extreme
modem 56k, 4x USB 2.0, LAN 10/100,
VGA in TV izhod, Li-Ion baterija,
Slovenska tipkovnica
Programska oprema CyberLink DVD Solution
214.900,-

NEC Versa f-M500e
Intel® Celeron® procesor-M z 1.3 GHz
Intel® 855GM nabor
256MB DDR RAM, 40 GB trdi disk
15" TFT XGA zaslon
Combo DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica
4x USB 2.0, 56k modem,
LAN 10/100, Free DOS,
Li-Ion baterija, Teža: 2.6 kg
Slovenska tipkovnica
184.900,-

NEC Versa f-S940 P1.6
Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.6GHz
512MB DDR RAM, 40GB trdi disk
13" WXGA TFT zaslon
Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC97, Firewire
2xUSB 2.0, modem 56k V.92,LAN 10/100
5 v 1 čitalec kartic, VGA izhod,
Free Dos, Li-Ion baterija, teža: 2 kg
Slovenska tipkovnica
329.900,-

178MP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Odzivni čas: 16ms
Svetilnost: 270cd/m²
Zvočniki
49.900,-

198EP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Odzivni čas: 25ms
Svetilnost: 250cd/m²
74.900,-

DVD+R mediji Ricoh 8x
10 kosov v paketu, Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 8x,
Cake box
1.290,-

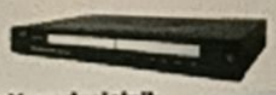
DVD+R mediji Ricoh 16x
10 kosov v paketu,Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 16x,
Cake box
1.890,-

DVD+R mediji Ricoh 8x
25 kosov v paketu,Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 8x,
Cake box
2.990,-

DVD+R DL mediji Ricoh 2.4x
1 kos,Kapaciteta 8,5 GB
Hitrost zapisovanja 2,4x,
Jewel škatlica
1.890,-

Ricoh Caplio R1V
5.0 MPix tipalo,
1,8" LCD zaslon s histogramom,
4.6x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 4.6 – 22.2mm
F: 3.3 (W) - 4.8 (T)Wide zoom
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas - 0.8s
snemanje AVI filmov z zvokom
12MB interni spomin + SD reža,
USB povezava, AV izhod
64.900,-

PODPIRA SLOVENSKE PODNAPISE



DivX predvajalnik
Xoro HSD 310
Podpira DivX podnapise (sub, srt, smi)
Analog Stereo, Dolby Digital
DTS (koaksialni) audio izhod
Video cinch, S-video, AV SCART
Progressive scan YUV
PAL in NTSC podpora,
RGB združljiv SCART izhod
Nadgradljiv firmware
Daljinski upravljalec
15.900,-

DOMAČI KINO!!!

NEC VT 47
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje: 400:1
Daljinski upravljalec, zvočnik
Torbica, teža: 2.9 kg
199.900,-

NEC VT 570
LCD tehnologija
Ločljivost: 1024x768
Svetilnost: 1300 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje: 400:1
Daljinski upravljalec, zvočnik
Torbica, teža: 2.9 kg
319.900,-

NEC LT 180
DLP tehnologija
Ločljivost:1024x768
Projekcijsko razmerje:16:9
Svetilnost: 2000 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje: 1000:1
IR daljinski upravljalec, zvočnik
Whisper quiet - samo 34 dB
Torbica, teža: 2.9 kg
399.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

Centri Interspar

Katalog Quelle

Meler Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljutrjana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Novo!
računalniška e-trgovina
www.pcplus.si
Nakup

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si